FINAL FANTASY VII



FINAL FANTASY VII ULTIMANIA OMEGA

Edited by Studio BentStuff Published by SQUARE ENIX



ファイナルファンタジーVII アルティマニア オメガ



8年の時を経て明かされる、名作『FFVII』のすべて! 『FFVII アドベントチルドレン』 へとつながる 始まりの物語 『FFVII』 の究極解析書、ついに登場!!

監修・発行:スクウェア・エニックス/著:スタジオベントスタッフ

SQUARE ENIX.

FINAL FANTASY VII ULTIMANIA Ω

ファイナルファンタジー VI アルティマニア オメガ



WELCOME TO FINAL FANTASY VII ULTIMANIA $\Omega!!$

本書のために行なわれた開発スタッフ座談会のなかで、ディレクター・北瀬佳範氏は、 『FFW』が大ヒットした理由をこう分析している。

「我々にとってはじめて経験することが多くて、気持ちの盛り上がりとか意気込みとか が凄かった。そのパワーがユーザーのみなさんにダイレクトに伝わったのではないか」

同時に北瀬氏は、自分たちの目指すべき方向性を決めた『FFW』のことを「思い入れの強い作品」だとも言う。

少々私的な話になってしまうが、僕らスタジオペントスタッフにとっても『FFW』は、 "はじめて経験したことが多く""自分たちの目指すべき方向性を決めた""思い入れの強い"作品だ。

8年前、それまでおもに対戦格闘ゲームの書籍などを手がけてきた僕らが、RPGの攻略本制作に初挑戦することになったのが、この[FFW]であった。

また、スクウェア (現スクウェア・エニックス) のゲームに仕事で真正面から取り組んだのも、『FFW』が最初である。

RPGの攻略本の新たな見せかたを考えたり、「FF」シリーズの開発スタッフのかたが たと直接お会いしたり、といった制作の日々は、当時の僕らにとって初モノづくしの新 鮮な体験だった。

そうした過程で胸に抱いた"気持ちの盛り上がり"や"意気込み"が、あのとき作った 本にはたっぷりと詰めこまれている。

しかしながら、それから何冊もRPGの本を作っていくうちに、僕の心の片隅で、「FF 〒」に対して何かやり残したような思いが首をもたげはじめていることに気づいた。

──あのときの本は、当時の自分たちなりにベストを尽くしたものではある。ただ、ベージ数や制作期間の制約から、どうしても触れられない部分があったのも事実。そのあたりに踏みこんだ濃密な『FFW』の本を、いろいろな経験を積んだ今ならば作れるのではないか。

自分自身のなかで少しずつ大きくなっていくその思いを抑えきれなくなっていた僕は、2004年の初頭、スクウェア・エニックス宣伝部のかたに新『FFW』本への熱い気持ちを打ち明けてみた。

すると、即座に返ってきたのは、予想外の言葉だった。

「じつは、ちょうどこの前、野村もベントスタッフに『FFW』の新しい本を作ってほしい と言っていたんですよ。『FFW』アドベントチルドレン』が発売される前に、もう一度 『FFW』を楽しめるような本を作ってもらえたら、と』

-!!

なんと、あの野村哲也氏 (『FFW』 キャラクターデザイナー) もまた、新たな『FFW』 本をこのタイミングで僕らが作ることを望んでくださっていたとは!

恐ろしいほどの偶然――いや、ちがう。

僕の頭のなかにあった"偶然"という単語は、またたく間に"運命"という言葉で上書 きされる。

かくして、本書――新『FFW』本の制作がスタートしたのである。

では、実際に、僕らが新たな『FFW』本でやりたかったこととは、何なのか?

それは、以下の4つの要素で、読者のみなさんの「FFVI」に対する興味や思い入れをさらに深めることにほかならない。

- 一度クリアしただけではまず理解できない『FFW』の深遠な物語を、徹底的に解き明かす(→#1 「Story Analysis」)
- ・こまかく作りこまれたマップや乗り物などを美麗なCGとともに詳細に解説し、『FFW』 の世界を掘り下げる (→#2 「World of FFW」)
- ・究極のやりこみプレイに挑む (→#3「Ultimate Play」)
- ・独自の企画物や初公開の設定資料によって、『FFW』の知られざる部分にスポットを 当てる (→#4 「尾目我之赤師」)

余談ではあるが、こうした4つの章が柱になると確定した時点で、本書の書名は決まったも同然だった。

アルティマニア オメガー

ゲームをクリアするための攻略法を載せるのではなく、ゲームをクリアした人やもっ と遊び尽くしたい人向けに、通常のアルティマニアのワンランク上の楽しみかたを提案 する、というコンセプトで僕らが作っている書籍シリーズの名前である。

アルティマニアが存在しないのにアルティマニア オメガ、という状況に不思議な感覚 を抱く人もいるかもしれないが、今回の本に関してはその内容から、これがベストな選 択だったと確信している。

それにしても改めて驚かされたのが、『FFW』という作品が宿している潜在的なパワーである。

2004年の春、ひさしぶりにプレイした『FFW』は、記憶のなかで思い描いていたものを上まわるクオリティをもって、再会に訪れた僕を出迎えてくれた。

とにかくよく練りこまれているし、おもしろい――7年前に感じたそうした印象は決して一時的なものではなく、不変的なものであったことが僕のなかで証明されたのだ。

ゲームとしてのこれだけの勢いを内に秘めているからこそ、『FFW』 はいまだに多く のファンを世界中に抱え、さらに発売から7年を経て、『コンピレーション オブ FFW』と いう形でつぎつぎと関連作品を世に産み落としていくのだろう。

じつは本書の制作中、僕には、大それたひとつの目標があった。

それは、今回の本を、『FFW』世界を支えるアイテムのひとつ、言うなれば書籍版「コンピレーション オブ FFW』作品と呼べるようなものに仕上げるということ――

果たしてその目標が達成されたかどうかは、本書を読んで『FFW』の記憶のライフスト リームを巡ってくださるであろう、読者のみなさんのご判断にゆだねたい。

ファイナルファンタジー VII アルティマニア オメガ **CONTENTS**

#1 Story Analysis

006

118

130

120

122

136

STREET,	SECRETARISM SHOWER SHOWERS	
1 キャラ	クター研究	008
	ド・ストライフ	010
	ト・ウォーレス	016
	ア・ロックハート	022
	ス・ゲインズブール	028
レッド	XIII	032
ユフィ	・キサラギ	036
ケット	・シー	040
ヴィン	セント・ヴァレンタイン	044
シド・	ハイウインド	048
セフィ	ロス	052
その他	のキャラクター	056
2ストー	リープレイバック	066
Act.1	反旗	067
Act.1-1	壱番魔晄炉爆破	068
Act.1-2	スラムのアジトにて	070
Act.1-3	伍番魔晄炉へ	074
Act.1-4	教会の女性	076
Act.1-5	コルネオの館へ	080
	プレート落下を防げ	086
Act.1-7	エアリスの秘密	088
Act.1-8	神羅ビル突入	090
Act.1-9	悪夢、ふたたび	094
Act.2	追跡	099
Act.2-1	5年前の惨劇	100
Act.2-2	セフィロスを追って	104
Act.2-3	密航作戦	110
Act.2-4	危険な船旅	112

Act.2-5 バレットの過去 Act.2-6 娯楽の殿堂

Act.2-8 ゴンガガ、悲しみの村 128 Act.2-9 星命学の地にて

Act.2-7 砂漠の監獄

Act.2-10 不自然な故郷

Act.2-11	宇宙への夢眠る村	138
Act.2-12	不良娘の帰郷	142
Act.2-13	秘密のデート	148
Act.2-14	古代種の神殿にて	150
Act.2-15	エアリスとの別れ	156
Act.2-16	雪原を越えて	158
Act.2-17	北の最果てで待つもの	162
Act.3		169
Act.3-1	終末の迫る世界で	170
	衝撃の再会	172
	ヒュージマテリア争奪戦	
	あの日の自分を探して	178
Act.4	決戦	187
Act.4-1	深海での攻防	188
	星の大海へ	192
Act.4-3	エアリスが残したもの	194
Act.4-4	魔晄キャノン暴走	196
	各地の思いを胸に	202
Act.4-6	星の審判	204
エンディ	ィング	206
【セリフ	のバリエーションCHECK	(!!)
Act.1-1~	-Act.1-2	072
Act.1-3~	-Act.1-4	078
Act.1-5		082
番外編[[蜜蜂の館特集]	084
Act.1-6~		097
Act.2-1~		106
Act.2-3~	-Act.2-4	114
Act.2-5~	-Act.2-7	125
Act.2-8~	-Act.2-9	133
Act.2-10-	~Act.2-11	141
1-10 40		
Act.2-12		145
Act.2-13-	~Act.2-14	145 153
Act.2-13-	~Act.2-14 ~Act.2-16	
Act.2-13-		153
Act.2-13- Act.2-15- Act.2-17		153 160 166
Act.2-13- Act.2-15- Act.2-17	〜Act.2-16 観覧車&究極リミット技特集]	153 160 166
Act.2-13- Act.2-15- Act.2-17 番外編[〜Act.2-16 観覧車&究極リミット技特集] -Act.3-2	153 160 166 168
Act.2-13-Act.2-15-Act.2-17 番外編[i Act.3-1~Act.3-3~	〜Act.2-16 観覧車&究極リミット技特集] -Act.3-2	153 160 166 168 174 182

#2 World of FFVI	220
人物相関図	218
ライフストリーム	216
ウェポン	215
メテオとホーリー	214
古代種	214
ジェノバ	210
3 真相解明	210
Act.4-5~Act.4-6	205
Act.4-2~Act.4-4	199
Act.4-1	190

#2 World of FFVI		220
-	10.	CHECK

1

ワールド裏ガイド	222
八番街	223
七番街スラム	224
スラム教会	227
五番街スラム	228
エアリスの家	230
六番街	231
ウォールマーケット	231
蜜蜂の館	235
コルネオの館	236
神羅ビル	238
カーム	244
チョコボファーム	248
アンダージュノン	249
ジュノン空港&ジュノン港	250
アルジュノン	251
エルジュノン	253
ジュノン支社	255
コスタ・デル・ソル	256
北コレル	259
ゴールドソーサー	261
コレルプリズン	266
ゴンガガ	268

			į
		CECUS	Š
l	コスモキャニオン	269	
١	ニブルヘイム	274	
١	ニブル魔晄炉	277	
١	神羅屋敷	278	
١	ロケット村	280	
١	ウータイ	283	
١	古代種の神殿	287	
١	ボーンビレッジ	288	
١	忘らるる都	289	
١	アイシクルロッジ	291	
	ハイウインド	294	
	コンドルフォート	295	
	ミディール	296	
	潜水艦	298	
	その他のエリア	299	
	2乗り物グラフィティ	300	
	ハーディ=デイトナ	301	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド	301 302	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ	301 302 304	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ	301 302 304 305	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Uv式 潜水艦	301 302 304 305 306	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Uv式 潜水艦 神羅 B1A式 ヘリコブター	301 302 304 305 306 307	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Uv式 潜水艦 神羅 B1A式 ヘリコプター 神羅 B1 B 式 ヘリコプター	301 302 304 305 306 307 307	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Uv式 潜水艦 神羅 B1A式 ヘリコプター 神羅 B1 <i>B</i> 式 ヘリコプター 神羅 SA-27式 自動3輪	301 302 304 305 306 307 307 308	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Uv式 潜水艦 神羅 B1A式 ヘリコプター 神羅 B1 B 式 ヘリコプター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪	301 302 304 305 306 307 307 308 308	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Ust 潜水艦 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 B1 B 式 ヘリコブター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 pA-86式	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Ust 潜水艦 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 pA-86式 ムカ百式九0形式600	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Ust 潜水艦 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 pA-86式 ムカ百式九0形式600 ホカ百式七0形式5884	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 310	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Ust 潜水艦 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 pA-86式 ムカ百式九0形式600 ホカ百式七0形式5884 バギー	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 310 311	
	バーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 B1A式 ヘリコプター 神羅 B1B式 ヘリコプター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 DA-86式 ムカ百式九0形式5884 バギー ロケット 神羅26号	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 311 311	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 B1B式 ヘリコブター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 SA-36式 ムカ百式九0形式600 ホカ百式七0形式5884 バギー ロケット 神羅26号 スノーボード	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 311 311 311	
	バーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 B1A式 ヘリコプター 神羅 B1B式 ヘリコプター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 DA-86式 ムカ百式七0形式5884 バギー ロケット 神羅26号 スノーボード ロープウェイ	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 311 311 311 312 312	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 pA-86式 ムカ百式九0形式600 ホカ百式七0形式5884 バギー ロケット 神羅26号 スノーボード ロープウェイ チョコボ車	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 311 311 312 312 313	
	バーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 B1A式 ヘリコプター 神羅 B1B式 ヘリコプター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 DA-86式 ムカ百式七0形式5884 バギー ロケット 神羅26号 スノーボード ロープウェイ	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 311 311 311 312 312	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Uv式 潜水艦 神羅 B1/8式 ヘリコプター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 pA-86式 ムカ百式九0形式600 ホカ百式七0形式5884 バギー ロケット 神羅26号 スノーボード ロープウェイ チョコボ車 チョコボ車	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 311 311 312 312 313	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 B1A式 ヘリコブター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 pA-86式 ムカ百式九0形式600 ホカ百式七0形式5884 バギー ロケット 神羅26号 スノーボード ロープウェイ チョコボ車	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 311 311 312 312 313 313	
	ハーディ=デイトナ 飛空艇ハイウインド タイニー・ブロンコ 神羅 輸送ユニット ゲルニカ 神羅 Uv式 潜水艦 神羅 B1 A式 ヘリコプター 神羅 SA-27式 自動3輪 神羅 SA-37式 自動3輪 神羅 pA-86式 ムカ百式九0形式600 ホカ百式七0形式5884 バギー ロケット 神羅26号 スノーボード ロープウェイ チョコボ車 チョコボ車	301 302 304 305 306 307 307 308 308 309 310 311 311 312 312 313 313	

セフィロス用武器	323	ク
レッド畑用武器	324	15
ユフィ用武器	326	テ
ケット・シー用武器	328	I
ヴィンセント用武器	330	V
シド用武器	332	ユ
防具	334	ケ
アクセサリ	338	ヴ
消費アイテム	342	シ
キーアイテム	354	セ
4パトル回顧録	360	4 初
		登
#2		世
Ultimate Play	390	シ
レッド知用武器 324 ユフィ用武器 326 ケット・シー用武器 328 ヴィンセント用武器 330 シド用武器 332 防具 334 アクセサリ 338 消費アイテム 342 キーアイテム 354 4バトル回顧録 360 #3 Ultimate Play 390 コウェボンスクェア5番勝負 392 エメラルドウェボン解析データ 394 ルビーウェボン解析データ 396 BATILE1 398 BATILE1 398 BATILE2 404 BATILE3 412 BATILE5 425 ②タイムアタック 432	5 3	
1 ウェポンスクェア5番勝負	392	設
エメラルドウェポン解析デー	タ 394	+
ルビーウェポン解析データ	396	Ŧ
BATTLE1	398	武
BATTLE2	404	召
BATTLE3	412	乗
BATTLE4	419	7
BATTLE5	425	
		6
2 タイムアタック	432	
		7
#4		^
177	450	
1-5 CI JARCON PILI	100	8
		f
1必勝デートマニュアル	452	
		9 /
2シークレットΩ	468	

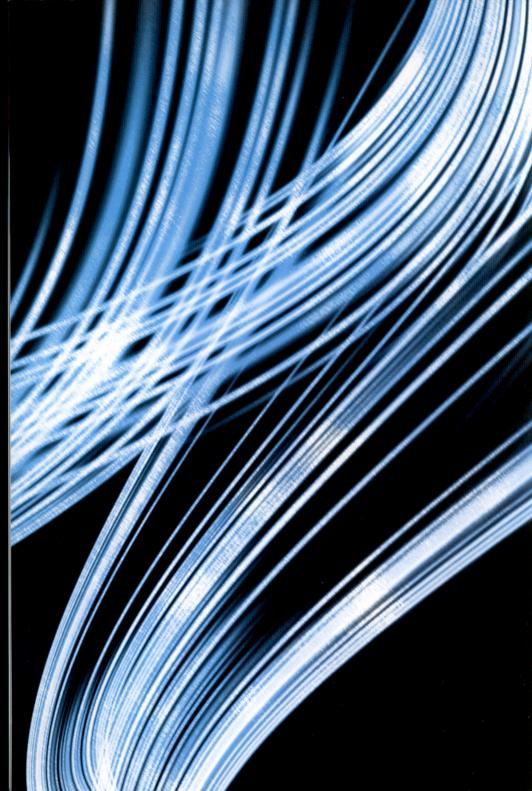
320 322

ティファ用武器

エアリス用武器

3バトルアルバム	490
召喚魔法	490
クラウド リミット技	498
バレット リミット技	500
ティファ リミット技	502
エアリス リミット技	504
レッド畑 リミット技	506
ユフィ リミット技	508
ケット・シー リミット技	510
ヴィンセント リミット技	512
シド リミット技	514
セーファ・セフィロス	516
4 初期設定資料FILE	518
登場キャラクター初期設定	518
世界観·用語 初期設定	523
シナリオ初期プロット	525
5 野村哲也PRESENTS	
設定原画ギャラリー	530
キャラクター編	530
モンスター編	540
武器編	545
召喚シーン編	546
乗り物編	548
その他編	549
6 FFVII in Other Games	550
7「FFVII」を創った男たち	
~開発スタッフ座談会~	564
8「コンピレーション オブ FFVII」	572
作品紹介	3/2
	-70
9小説「星を巡る乙女」	576

※本書の内容は、基本的に「ファイナルファ ンタジーⅥ インターナショナル」に準拠し ています





Final Fantasy VII ULTIMANIA Ω Story Analysis

11キャラクター研究 2ストーリープレイバック

③真相解明

STORY ANALYSISI

キャラクター 研究^{Character Report}

『FFW』の物語の魅力は、奥深いストーリーはもとより、それを形作る個性的なキャラクターによるところが大きい。彼らは決して世間的な意味でのヒーローではなく、戦う理由もさまざま。ゆえに利害がぶつかることも、理念をめぐって反発することも多く、それが物語に奥行きをもたらしているのだ。このコーナーで各人の立場や考えなどをもう一度見直せば、『FFW』という作品の新たな側面が発見できるだろう。



















物語開始前年表

この年表は、ゲーム開始前のおもな出来事をまとめたもの。個々のキャラクターの解説や真相解明(→P.210)のページと併せて、物語を理解するのに役立ててほしい。

【約30年前】	●神羅の科学部門統括であるガストが、北の大空洞にてミイラ化したジェノ バを発見。古代種だと誤解し、研究をはじめる
(25~30年前)	●ジェノバ・プロジェクト始動
	●セフィロス誕生
	●ガストが神羅を辞めて行方をくらまし、宝条が研究を引き継ぐ
[約23年前]	●ルクレツィア失踪。ヴィンセントが宝条に生体実験をほどこされる
(22年前)	●アイシクルロッジにて、ガストとイファルナのあいだにエアリス誕生
	●宝条、部下に指示してガストを殺害。エアリスとイファルナを実験体として神羅ビルへ監禁する
(15年前)	●イファルナとエアリスが神羅ビルから脱走
	●イファルナ死亡。7歳だったエアリスはエルミナに引き取られる
[6、7年前]	●クラウドが村の給水塔にティファを呼び出し、ソルジャーになると宣言。 翌朝、二ブルヘイムを出てミッドガルへ向かう
	●ザックスがゴンガガの実家に「ガールフレンドができた」と手紙を出す
	●戦争終結。反神羅グループ「アバランチ」によるテロ行為が激化
(5年前)	●ニブル魔晄炉にセフィロス、ザックス、クラウドが派遣される
	●セフィロスがジェノバと接触して覚醒。ニブルヘイムを焼き払い、ジェノ バの首を手にするも、クラウドの反撃を受けてライフストリームへ落下
	●宝条が、クラウドとザックスを含むニブルヘイムの生存者に、セフィロス・コピー実験をほどこす
[4年前]	●コレル魔晄炉の完成直後にコレル村が神羅の手で焼き払われ、その跡地にゴールドソーサーが建設される。コレル村の鉱夫だったバレットは妻ミーナと片腕を失い、神羅に復讐を誓う
【ゲーム開始直前】	●ザックスとクラウドが神羅屋敷から逃亡。ザックスは神羅兵の手にかかり 絶命、クラウドのみがミッドガルへたどり着く
	●クラウドが七番街スラム駅でティファと再会
	-
	ゲーム 開 始

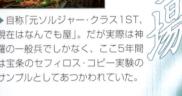




毎親友ザックスがなろうとして いた「なんでも屋」として、フ バランチを手伝ったり、エアリ スの護衛を請け負ったりする。



▶自称「元ソルジャー・クラス1ST、 現在はなんでも屋」。だが実際は神る 羅の一般兵でしかなく、ここ5年間 は宝条のセフィロス・コピー実験の サンプルとしてあつかわれていた。



▶記憶があやふやで、ときおり意識 がとぎれたり、謎の声が聞こえたり ……自分自身が理解できないという 恐怖感を内に抱くクラウド。彼の混 乱は、旅が進みセフィロスに近づく につれ、しだいに大きくなっていく。



→本来の自分を呼び覚まそうと する声と、ジェノバの声のはざ まで揺れる。セフィロスを前に すると、ジェノバの意識が勝っ てしまい……。





本来の彼に、その理想とする 人物像やザックスの記憶・人 格、ジェノバの思考などが複雑 に合わさった、つぎはぎの人間 それが序盤のクラウド。



▶実力者なだけにプライドも高く、 人となれ合わぬクールな男――そん な物語前半の彼の姿は、じつは虚像。 本来の彼は、ソルジャーになれるほ どの実力もなく、受け身で、わざと クールを装うことで周囲になじめな い孤独感を埋める、弱い人間だ。



▶ツンツンと立った金髪が人目をひ く。真っ青な瞳は、ソルジャーの証 であるかに思えるが、実験で魔晄を 浴びた結果得たもの。



"興味ないね"クラウドの興味深い話

「興味ないね」は 何度言う?

"クールなクラウド"を象徴す る決まり文句、「興味ないね」。 タダの「興味ない」や、選択肢で 「いいえ」のかわりに使われてい るものなどを含めると、彼がこ の決まり文句を口にする回数は、 物語を通して総計なんと40回 以上! 興味、なさすぎ?



↑肩をすくめて両手をあげる「やれやれ」ポー ズを同時にとることが多い。

いろんな人からの 勝手な呼び名

七番街スラムの少年やグリン グリンに「おっさん」「おじさん」 呼ばわりされたかと思えばディ オやムッキーには「少年」「ぼう ずしあつかいされ、好き勝手に 呼ばれるクラウド。「高給取り」 「失敗作」など、ずいぶんな言い かたをされることも……。



↑髪型から、ユフィに「ツンツン頭」、ティフ ァに「チョコボ頭」と言われたりもする。

CHARACTER COLUMN : Cloud Strife

あの声その声 誰の声?

ときおりクラウドの頭に響く 声やフラッシュバックする光景 は、以下の3種類に分類できる。

- ●5年前の記憶の断片がよみが えっているケース。壱番魔晄炉 爆破時の「目を覚ませ」という声 などが、これに該当する。
- 2本来のクラウドが呼びかけて くるケース。教会へ落ちたとき 12年前のケガを思い出させる 声や、エアリスの家のベッドを 実家のベッドと重ね合わせる声 のほか、蜜蜂の館で説教してく る分身も、これに該当する。
- ❸セフィロス(ジェノバ)が、ク ラウドを人形としてあやつるた めに呼びかけてくるケース。



ゲーム開始前

- 【21年前】ニブルヘイムで誕生(※1)
- ■【12年前】母の死に落ちこむティファを励まそうと、二ブル山を登るティファについていき、山道から転落。奇跡的に軽傷ですむ(※2)
- ■【7年前】給水塔でティファに「ソルジャーになる」と宣言。ピンチになったら助けに行くと約束して村を出る

「俺はみんなとはちがう。ただ仕事をさかすだけじゃない。 俺、ソルジャーになりたいんだ。 セフィロスみたいな**最高のソルジャー**に

回想シーン:給水塔でティファに向かって

村を出る前、好きな子であるティファを 思い切って呼び出し、ソルジャーになる と宣言。「俺はみんなどはちがう」という セリフからは、「自分は特別」と言い聞か せることで、奏直になれない孤独な自分 を守ってきた様子が透けて見える。



- 神羅に入社したがソルジャーにはなれず、下級兵士の地位に甘んじる
- ■【5年前】 ニブル魔晄炉の調査のため、セフィロス、ザックスらとともにニブル ヘイムへ。ガイド役のティファも一緒に魔晄炉へ向かう(※3)
- 【5年前】村を焼き払ったセフィロスのあとを追って魔晄炉へ。セフィロスに致 命傷を与え、みずからも深手を負う

「母さんを……ティファを……村を返せ……。

あんたをそんけいしていたのに……**あこがれ**ていたのに……」

回想シーン(マインドフィールド): セフィロスに斬りつけながら

- あこがれの人に大切なものを奪われた悲痛さが伝わるセリフだが、カームでの回想では美化された言葉に変わっている。幼く必死な口調が、仲間の前で演じていた姿に合わなかったためか。
- 【5年前】 宝条の指示でザックスともども捕らわれ、神羅屋敷の地下でセフィロス・コピーの実験台にされて魔晄中毒になる(※4)
- ザックスに連れられて、神羅屋敷を脱走。ミッドガルを目前にしたところでザックスが追っ手に殺され、自身はその場に放置される(※**5**)
- 【ゲーム開始直前】ミッドガル七番街スラム駅で駅員に介抱されていたときにティファと再会。彼女の誘いでアバランチに協力することに(※**6**)

ゲーム開始後

バレットとともに壱番魔晄炉を爆破(※7)。帰途、エアリスと出会う

「あんたたちの名前なんて**興味ないね**。 どうせこの仕事が終わったらお別れだ」

自己紹介しようとするビッグスを制して

- 物語前半でのクラウドは、元ソルジャーの実力派という理想の姿を演じている。これは、そんな"クールなクラウド"らしさがよく現れたセリフ。 「興味ないね」は、彼の決まり文句として、その後幾度も登場する。
- ティファとの7年前の約束を思い出し、つぎの作戦への協力を承諾
- 伍番魔晄炉を爆破するが神羅のワナにハマり、プレート下へ落下











エアリスとともに七番街へ向かう途中で、ティファのあとを追いウォールマーケットへ。女装してコルネオの館へ潜入し(※9)、ティファと合流してコルネオの口を割らせ、神羅が七番街ブレートの落下を計画中と知る

「ここに女装に必要ななにかがある。俺にはわかるんだ」

一 白い目で見つめるエアリスに、蜜蜂の館へ入る弁解をする

- 「興味ない」を連発するクラウドだが、蜜蜂の館へは「女装のため」を理由 に勇んで入っていく。館内でも、手に入れた下着を前に言いわけめいた ことをつぶやいたりと、なかなか往生際が悪い。
- 下水道と列車墓場を抜け、七番街スラムのプレート支柱でバレットと合流。レノ と戦うがプレート落下は防げず、エアリスを目の前で連れ去られる
- エアリスの家で事情を確認。バレット、ティファとともにワイヤーを伝ってプレート都市へ上がり、エアリス救出のため神羅ビルへ突入(※**10**)
- エアリスを救出するも、脱出の途中でつかまり、独房へ入れられる。
- 独房から抜け出し、最上階でプレジデントが殺害されているのを見て、セフィロスの復活を確信。ひとりでルーファウスと戦って勝つが、トドメは刺せず、神羅ビルの包囲網を突破してそのままミッドガルを出る
- カームにて、自分とセフィロスとの因縁を仲間に説明(※11)
- アンダージュノンでプリシラを救出。イルカの助けを借りて単身ジュノンへ向かい、神羅兵に変装してルーファウス歓迎式典を切り抜ける
- 連搬船内で仲間と合流し、コスタ・デル・ソルへ。しばしの自由行動ののち、コレル山へ向かう(※12)
- * 北コレルで、バレットから彼の過去の話を聞く
- ゴールドソーサーにて、ケット・シーから不吉な占いを聞く。ほどなく発生した 銃撃事件の犯人にまちがわれてコレルプリズンへ落とされる
- バレットとダインの決闘を見届けたのち、外に出る許可を得るため、仲間を代表 してチョコボレースに出場。優勝し、コレルプリズンを脱出
- ゴンガガでザックスの両親から話を聞き動揺する(※13)
- コスモキャニオンで、ブーゲンハーゲンたちから星命学の話を聞く
- ニブルヘイムが無事なことに驚きつつ、ニブル山を越えて北へ(※14)
- ロケット村でタイニー・ブロンコを奪うが、海に不時着
- 入手したキーストーンをケット・シーに奪われ、彼がスパイだと知る(※15)
- 古代種の神殿でセフィロスと話して混乱。黒マテリアを入手するも、セフィロスに手渡してしまう(※16)

「クックックッ……黒マテリア」

「俺……クラウド……。どうやるんだ…。 ……思い出した! 俺のやりかた

壁画の間でセフィロスと話すうちに混乱して

セフィロスの人形としての意識が強まり 自分を見失ったクラウドは、しばし考え たあとで、いままで表に出してきた、ク ラウドとしてのやりかた(=クラウドの海 じかた)を思い出す。彼がジェノバ細胞に 支配され、仲間の前にいるクラウドも作 られたものであることを暗示するセリフ。



注彩

>>> * 1

クラウドの父はクラウドが幼 いころに死亡。クラウドは母と ふたりで暮らしていた。

>>> * 2

伸の良い者がいなかったクラウドは、ティファか3人の友だちと一緒に山を登るうしろから、黙って勝手についていった。クラウドが孤立していた事実は、カームで読めるティファあてのチ紙に「アイツはもともとみんなと仲が良かったわけでもないし、きっと呼んでもつまうない」と書きないことがちたわれるとからもわから

>>> * 3

5年ぶりにティファと会ったクラウドだが、「ソルジャーになる」という強いを果たせなかった気まずさから、兵士のヘルメットをかぶって正体を隠す。

なお、カームでの回想には、 実家にもどった彼が「着ているの はソルジャーの制服か」と母に再 ねられる場面がある。神羅兵の 制服を着ていたクラウドは、や むなく事情を説明したのだろう。 だがその記憶は、「仲間の前での クラウド像」をくつがえすことに なるため、カームでの回想では 添いまいにされている。

>>> * 4

宝楽はクラウドにジェノ/細胞を相えつけ、魔晄を照射した。 その行程はソルジャーの副と 変わらぬものであり、結果とし てグラウドの肉体は、ソルジャー 遊かの力を傷だが、もともかった彼の精神は実験に耐見えら 打穿崩壊。ゆえに失敗作となかっ たものの、結果的には彼が、セ フィロス・コピーとして一番の働 を表別せることになる。

>>> * 5

ザックスは無残にも銃殺されたが、重度の魔晄中毒でひとり で立つこともしゃべることもで きなかったクラウドは放置して 問題なしとされ、命拾いした。 ひとり残されたクラウドが、ザックス残されたクラウドが、 サックスを対してターソードを 手にミッドガルへ向かったのは、 無意識のうちに親友の遺志を受 け継令ネとしたかがろろかし

>>> * 6

注 釈

>>> ** 7

この時点でクラウドが演じて いる「元ンルジャーとしてのクラ ウド」は、本来の後でも、セフィ フィジェノバいの完全なしもべ でもない。そのどちらかの姿に 立ち返らせるかのように、彼の 脳裏にはときおり、過去の一場 面が断片的によかけえる。

>>> ** 8

教会を脱出するさい、クラウドとエアリスが笑い合う場面がある。彼がハッキリと笑うのは、「FFVI」の物語を通じてこのときだけ。出会って問もないのにこんなに打ち解けたのは、互いに何か特別なものを感じ取っていたからか。

>>> ** 9

ティファを助けるため、エア リスの提案でしぶしぶ女装。そ のわりに、コルネオの相手に選 ばれたときの会話の選択肢など はノリノリだ。

>>> ** 10

神羅ビル67階では、ニブル魔 晄炉から運ばれてきたジェノバ と、5年ぶりに対面する。

>>> ** 11

このときクラウドが自分の行動として話すのは、ほとんどが ザックスの行なったこと。 クラ ウド本人が行なった部分につい ては、彼は「記憶がない」と仲間 たちに説明する。

>>> * 12

運搬船のながでセフィロス(の 姿をしたジェノバ)と両会するも、 リユニオンを示唆する「時は満ち た」という言葉の意味は理解でき き。 コスタ・デル・ソルの浜辺で も、宝条からリユニオンの兆候 がないか遠まわしに尋ねられる が、やはり意味がわからない。 これらのことから、セフィロス・ コピーとしての自覚がクラウド の表に現れていないとかか。

>>> ** 13

無意識にザックスをベースと しているクラウドは、ザックス が他人として存在するなどとは 思っていない。しかし、内に眠 る記憶のせいか、その名に聞き 覚えを感じている。

>>> * 14

屋敷の地下で再度セフィロス (の姿をしたジェノバ)に会い、今度はハッキリとした言葉でリューオンをすすめられ、首をかしげるクラウド。だが、「決着をしげるクラウド。だが、「決着をしずるためセフィロスを追う」という形で、すでにリュニオン行動をとっていることに、クラウドは気づいていない。

● 夢を通じてエアリスとセフィロスの行動を知り、あとを追う

「俺はなにをした? おぼえていない…。

記憶…いつからなのか…? すべてが夢ならさめないでくれ」

エアリスをなぐりつけ、仲間に止められて気を失い

「俺は、怖いんだ。このままじゃ、

俺は俺でなくなってしまうかもしれない

「……俺は、真実を、知るのが、怖い……?

でも……それは……なぜだ?」

ゴンガガで目覚めたものの、先へ進むのをためらって

古代種の神殿で自分をコントロールできない経験をしたクラウドは、己の意志と記憶のあやふやさに恐怖する。仲間と過ごした日々も、宝物のような思い出も、いつわりの夢のなかのものにすぎないのか? 自問する様子がせつない。



忘らるる都でエアリスを発見。無意識に彼女に斬りつけかけ、かろうじて自制するも、直後に目の前でセフィロスにエアリスの命を奪われる

「エアリスは、もうしゃべらない。 もう……笑わない。 並かない……怒らない……」 「指先がチリチリする。

口の中はカラカラだ。目の奥が熱いんだ!」

- こと切れたエアリスを抱きしめて

- エアリスの突然の悲劇に直面し、クラウドがかろうじてしぼり出した言葉。淡々とした言いかたが、その衝撃の深さを物語る。
- セフィロスと決着をつけるため北の大空洞へ行くも、セフィロスの言葉に自我が 崩壊。直前に取りもどした黒マテリアを彼に手渡し、メテオ発動の引き金を引く。 直後、ライフストリームに飲みこまれ、仲間と離ればなれに(※17)

「ティファは言ってくれただろ? 『クラウド、ひさしぶりね』って。 ティファのその言葉がいつでも俺を**ささえてくれる**」

「だからティファ……そんなにおびえないでくれ。

誰のどんな言葉よりもテイファのその態度に俺は……」

- セフィロスの追及に対してあいまいな態度をとるティファに

クラウドがどれだけティファに支えられていたかが伝わるセリフ。しかし、ティファには応えてもらえず……。

「俺、クラウドにはなりきれませんでした。ティファさん…… いつかどこかで本当のクラウドくんに会えるといいですね」 「仲間の前でのクラウド」としての自我が確切したのち、ティファや仲間に辿って

作中に登場する「本当のクラウド」「セフィロスの人形」という表現はあくまでクラウドの人格の比喩だが、それを理解していないと混乱するセリフ。なお、人格という意味でティファが「本当のクラウドに会う」のは、ライフストリームに落ちたあとのことになる。



ライフストリームに流されてミディールに打ち上げられ、重度の魔晄中毒患者として治療所に入院。ティファの看護を受けることに(※18)

World of FFVI





* ミディールで地割れに落ち、ティファと一緒にライフストリームのなかへ。過去をたどる過程で本来の自分を取りもどし、パーティーに復帰(※1号)

「俺は……みんなバカだと思っていた」

「……わかってる。バカだったのは俺なんだ。本当はみんなといっしょに遊びたいのにどうしても、仲間に入れてって言えなかった。そのうちさ……俺は**みんなとちがう**んだ……あんな子供っぽいヤツらとはちがうんだって思うようになったんだ」

幼かった当時の心境を振り返って

本当は周囲に溶けこみたいのに妙にブライドが高く、孤立する自分を無理に正当化していたクラウド。「興味ないね」のクールさを演じはじめたきっかけとなる想いが、ここにある。

「ティファ……やっとまた……会えたな……」

- すべての記憶を取りもどし、そばで見守っていたティファに

週去をたどり、目をそむけつづけていた事実を受け入れることで、よう やく本来の自分を取りもどしたクラウド。ここにきて彼は、本当の意味 で、ティファとの再会を果たしたのだ。

「俺は幻想の世界の住人だった。

でも、もう幻想はいらない……俺は俺の現実を生きる

一仲間のもとにもどり、真実を告げて

- 本当の姿をさらけ出したうえ、美しい幻想よりカッコ悪い現実を選ぶと 宣言。そのいさぎよさが、かえってカッコ良く映る。
- 海底魔晄炉とロケット村で、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- 忘らるる都へ行き、ホーリーがすでに発動していたことを知る
- 魔晄キャノンにて宝条の暴走を止め、魔晄炉の爆発を防ぐ
- 最終決戦を前に一時解散を宣言し、飛空艇に残ったティファと想いを通わせる。 翌朝、もどってきた仲間とともに北の大空洞へ発つ

社大な目的のために戦うのは物語の定番だが、この言葉はそれに一石を投じる。 星を救うために戦いに行くとは言っても、 その根本にあるのはごく個人的な理由ではないか? 大切なものを守りたいという小さな願いが、大きなことにつながっているのではないか? この問いかけによって、「FFVI」における最終決戦に向かう流れは、より身近でリアリティあるものになっているのだ。



最終決戦へ

「よし、行こうよ、みんな」

最終決戦を前に仲間へ呼びかける

最終決戦直前のひとこと。少々気の抜ける言いかただが、これこそが、 演じることをやめて自然体となったクラウドの姿だ。

注羽

>>> * 15

キーストーンを入手した夜は、 エアリス、ティファ、ユフィ、バ レットのいずれかとデートをす ることになる(→P.452)。

>>> * 16

製画の間でセフィロス(の姿を したジェノバ)に呼びかけられて 以来、クラウドのなかでセフィ ロス・コピーとしての意識が持り めてしまう。黒マ主張したのもそ もそうと強硬に主張したのもみ、 した黒マテリアを持ち した黒マテリアをありまる人 した黒マテリアをしている デ滅したクラウドは、自分で自 分が理解できず錯乱したあまり、 そばにいたエアリスをなぐりつ げるという暴撃におよが。

>>> * 17

>>> * 18

仲間の前で保ってきた自我が 壊れたのち、ライフストリーム のなかで高速度の生命エネルギーにさらされたクラウドは、テ イファと再会したときよりも重 度の魔獣中着となってしまい、 仲間の訪問を受けてもそれを理 繋できない。

>>> * 19

仲間に見せていたかつての自 分について、クラウド本人は「ジェノバ細胞とセフィロスの強い 意志。そして俺の弱い心が生み 出した人間」と説明している。





◆まとめ役に向いていないこと をしだいに自覚していったらし く、終盤にはリーダーに別の者 を推薦するようになる。

Position

▶アバランチのリーダーとしての自 負が強く、組織が壊滅したあとも、2 何かとリーダーシップを取りたがる。 もっとも、指導者には向いていない というのが、周囲の一致した意見。

▶4年前に神羅が故郷を焼き討ちした件について、バレットは神羅をうらむと同時に、強い自責の念を抱いている。自分の考えなしの行動が最悪の結果を生んだのだ、と。とくに、Dist 親友ダインへの負い目は大きい。





◆マリンを大切に想うあまり、 周囲が見えなくなってしまいが ちで、それが原因で仲間と口論 になることも。



▶単純で、感情のままに突っ走る傾向がある。頭を使うのは苦手として おり、問題が起きても自分には理解 できないと決めつけ、面倒ごとをま わりに押しつけることもしばしば。



▶筋骨たくましく、見るからに屈強な戦士と言ったところ。右腕の銃は、神羅に撃たれて使いものにならなくなった腕を手術し、神羅と戦うために取りつけたもので、銃のかわりにドリルなどを装着することもある。





◆胸のペンダントは、親友!

→ダインの娘であるマリンをか わいがるのも、もともとはダイ ンへの罪ほろぼしのためだった のかもしれない。

バレットのオレはやるぜ! オレはやるぜ!

マリンマリンと 親バカ全開 親バカのバレットは、ことあ るごとにマリンの名を口にする。

るごとにマリンの名を口にする。 神羅ビルの非常階段をのぼる途 中でも彼女に向けて弱音をはい たり、水兵姿を仲間にホメられ ると彼女にも見せようとして張 り切ったり……。離れていても、 彼の心はマリンと一緒なのだ。



★クラウドとのデート(?)では、クラウドがマリンを狙っていると一方的に誤解。

何のために 戦うのか?

「星を救うため」と言ってはいるものの、バレットが動く直接の動機は、4年前故郷を奪った神羅への復讐だ。私的な理由を大義名分で飾り、罪のない人の犠牲から目をそむけているズルイ自分。それを正面から認めたとき、彼は己の戦う意味に気づく。



★当初は復讐で頭がいっぱいだったが、旅を 通じて、少しずつ自分を見つめ直していく。

途中下車は

CHARACTER COLUMN : Barret Wallace

ナシだぜ! 最初のミッションが列車では じまったせいか、バレットは何 かにつけて自分たちの行動を列 車の旅にたとえ、「途中下車は ナシだ」と言って仲間を奮い立 たせる。彼らしいやる気に満ち たこのセリフ、最後は全員の合 言葉になるのだ。



↑弱気になったクラウドやティファのことも この言葉で勇気づけようとする。



ゲーム開始前

- ●【35年前】コレル村にて誕生。先祖代々の炭坑夫として暮らす
- 【4年前】神羅に村を焼かれて妻ミーナを失い、親友ダインと生き別れ、彼の娘マリンを自分の娘として引き取ることに。スカーレットに撃たれた右腕を手術し、武器の腕を取りつける(※1)
- アバランチの一員として、ビッグス、ウェッジ、ジェシー、ティファとともに、 七番街スラムを拠点に活動をはじめる(※2)

ゲーム開始後

■ 神羅出身というクラウドに反感を抱きつつ、ともに壱番魔晄炉を爆破

「元ソルジャー……。チッ、信用できねえな」 「星が死んじまうんだそ。えっ、クラウドさんよ!」

- 「新入り」クラウドに疑いの目を向けて

当初のバレットは、クラウドに対して不 信感たっぷり。クラウドが魔晄炉に爆弾 を取りつけているときもそれを監視する ほどだ。「元神難」というだけで悪印象を 持っているうえ、星を救おうと呼びかけ てもまったく相手にされなかったことで、 余計に反感を抱く。



- アジトへ帰還。クラウドと衝突するも、つぎの作戦への協力を依頼
- 伍番魔晄炉を爆破するが神羅のワナにハマり、かろうじて脱出。クラウドと離ればなれに
- アジトへ帰還。周囲をかぎまわっていたコルネオの部下を締め上げる
- 七番街ブレートを落下させようと襲ってきた神羅に抵抗。途中でクラウド、ティファと合流するも落下は防げず、アバランチの仲間を失う
- エアリスの家で、エアリスがマリンのためにつかまったことを知る。マリンの無事を確認したのち、エアリスを救出すべく名乗りをあげる

「オレだって何度も考えたさ。

オレが死んじまったらマリンは…ってな。 でもよ、**答えはでねえ**んだ。

バレットの目下の悩みは、愛するマリンを守りながらどうやって反神羅活動をつづけていくかということ。信念に沿って行動すればそれだけマリンを危険にさらすことになるが、さりとて行動に出ないわけにもいかす……闘う男バレットの悩みはつきない。



●ワイヤー伝いにプレート都市へのぼり、神羅ビルに突入

「あんたでも他人のために戦うことがあるんだな。見直したぜ」

- クラウドがエアリスを気づかうのを見て

クラウドに反感を抱いていたバレットが、はじめて彼を見直す場面。以後、バレットのクラウドへの態度は軟化していく。



「放っちゃおけねえ! アバランチ、メンバー募集だ。

オレ、ティファ、クラウド……それにエアリスもだな」

- 独房で神羅が悪であることを再確認して

- 仲間を失って一時は荒れていたバレットだが、神羅の思惑を知るや闘志 を燃やし、独房内でアバランチ再結成の案を練る。クラウドたちをメン バーとして勝手に数えているあたりがなんとも。
- 独房から抜け出し、最上階でプレジデントが殺害されているのを目撃。神羅ビルの包囲網を突破してそのままミッドガルを出る(※3)
- カームにて、クラウドから彼の過去の話を聞く

「オレはいくぜ、オレはいくぜ! オレはいくぜ!! **考えるのは**オマエたちに**まかせた!**」

- クラウドの話を聞き終え、神羅への闘志を燃やして

- 事情をあまり理解しないまま、セフィロスと神羅を止めようと発奮。こ こで浮かんだ謎について自分で考える気は全然なさそう。
- 水兵に扮して運搬船に潜入し、ジュノンからコスタ・デル・ソルへ。しばしの自由 行動ののち、コレル山へ向かう(※4)
- 北コレルで同郷人である村人たちに罵倒され、仲間に過去を打ち明ける

「オレのせいだからだ。ぜんぶオレのせいなんだ」

村人に罵倒された理由を尋ねられて

- 神羅のアマい言葉に乗せられた過去の自分が許せないバレット。実際は 彼ひとりのせいではないのに、村人の憎悪をあえて一身に浴びる。
- 落ちこんだままゴールドソーサーへ行き、ひとりで行動。途中、銃撃事件が発生し、仲間とは別のルートでコレルブリズンへ(※5)
- コレルプリズンで仲間と合流。同地を仕切っていたダインとの決闘に勝利後、コレルプリズンを脱出する

「星を救うなんてカッコつけてるが、

オレは神羅に復讐したいだけなんだ。

自分の気がすむようにしたいだけなんだよ!」

---- 過去を打ち明け、自嘲気味に

「星を救う」という耳ざわりの良い言葉で「復讐」の意図を隠してきた―― 過去を告白した勢いで、胸に秘めていた想いをぶちまけるバレット。自 嘲気味なこの告白を境に彼は、それまで目をそむけていた問題へと、少 しずつ向き合いはじめる。

「……ダイン。おまえと同じなんだ……。

オレだって……オレの手だって……汚れちまってる……」

- ダインが身を投げたガケを見つめながら

娘を抱くには自分の手は汚れすぎた、と 言ってみずから死を選ぶダイン。だが、 神羅への復讐心から一般人をも手にかけ たのが彼の罪だというなら、復讐のため 魔晄炉を爆破して無関係な人を巻きぞえ にしたパレットも同罪だ。ダインとの後 味の悪い決着は、パレット自身の道を振 り返らせる重要な転機となる。



注釈

>>> ** 1

>>> * 2

セブンスへブンに集う一団のなかではリーダー格のバレットだが、星命学を学んだ者たちによりコスモキャニオンで結成された元祖「アパランチ」は、この時点ではすでに解散している。

>>> * 3

ミッドガル脱出後のリーダー に名乗りをあげるも、女性陣の 気対で、しかしぶクラウドに主 導権をゆする。この不満はかり長いあいだ引きすっていたよ うで、コスティア・ブル・ソル・レンチ り気取りだな」をしたときには「ラウケドに向かっ で番打ちする傾面も、

>>> * 4

変談時のセーラー服姿は、な ぜが周囲に好評。怒ったようで 内心気を良くしていたバレット は、マリンの前でも着て見せよ うと、コスタ・デル・ソルのトイ した占領し、鏡で全身のチェッ かに励む。

>>> * 5

クラウドたちはディオに犯人 あつかいされてコレルブリズン へ落とされるが、そのとき別行 動中だったパレットはクラウド たちよりも先にコレルブリズン にきており、銃撃事件のことも 知っている。おそらくパレット は、事件発生の瞬間に居合わせ、 犯人であるダインの姿をじかに 目撃し、違ってきたのだろう。

注 釈

>>> * 6

ゴールドソーサーでのクラウ ドのデート(?)相手がパレット だった場合、エアリスやティフ ァをデートに誘わなかったクラ ウドをあやしんだパレットは、 クラウドがマリンに目をつけていると勝手に思いこみ、怒り出 する。 駅バカぶりはどんなときで も健在だ。

>>> ** 7

黒マテリアを奪還したのち。 クラウドたちと一緒に大空洞の 臭まで行かずに待機した場合。 パレットが黒マテリアを預かる ことがある。「責任重大だせ」と 大事に持っているが、ティント に化けたジェノバにあっさりだ まされ、セフィロスの人形と化 したクラウドに渡してしまう。

>>> ** 8

北の大空洞からはクラウド以 外の全員がハイウインドで脱出 支 から、その後神麗シュンナ 社につかまっているのはパレットとティファのみ。インターナ ショナル版で追加されたムーピーには、途中でティファが倒れ る様子が描かれているが、パレットはそんな彼女を介抱してい で選げ遅れたのだ。

なお、ルーファウスが彼らふたりを態外なほど丁重にあつかっていたのは、和解しようとしたからでは決してなった。メテオトをおびき寄せる。それなどを作める。それなどを指した。としてふたりを公開処刑しよう。としてふたりを公開処刑しよう。よするのだかり物学である。

● コスモキャニオンでブーゲンハーゲンたちから星命学の話を聞く

「……本当に? この星の命を守るため?

オレたちは……オレは……神羅が憎かっただけ……。 そのオレに……これ以上旅をつづける**資格**はあるのか?」 「オレが何かすることでこの星が……この星にすむ人間がすくわれるなら、オレはやるぜ。**正義**とか**復讐**だとかそんなことは他のやつらが勝手に決めりゃいい」

— コスモキャンドルをながめながら思いにふけって

コスモキャニオンを訪れたバレットには、 さまざまな感情がわき起こる。アバラン チという組織とその思想を形作った場所 にやってきたという感動。「ここで一緒に 祝杯をあげよう」と誓った仲間がすでにお らず、思り、アバランチの原点に足を踏み 入れることで彼は、自分が戦う意味 己の原点を、もう一度見つめ直すのだ。



- ニブルヘイムからニブル山を越えて北へ
- ロケット村でタイニー・ブロンコを奪うが、海に不時着
- 入手したキーストーンをケット・シーに奪われ、彼がスパイだと知る(※6)
- 古代種の神殿で黒マテリアを入手するもセフィロスに奪われる
- ゴンガガでクラウドを介抱し、エアリスが行方不明になった事情を説明

「オレたちが乗っちまったこの列車はよ、**途中下車はナシ**だぜ」 「自分のこと、全部わかってるやつなんて 世の中に何人いると思ってんだ?

誰だって、わけわかんねえからあ~だこ~だ、なやむんだろ? それでもみんな**なんとか生きてる**。

逃げ出したりしないでよう。そういうもんじゃねえのか?」 ケヘ進むことをためらうクラウドを叱咤して

この場面のバレットは、兄貴のように頼りがいのある態度でクラウドをさとし、前へと進むようにあと押ししている。当初は犬猿の仲だったが、長いあいだ一緒に除するうち、いつしか友情のようなものが芽生えたのだろう。ちなみに、のちに合言葉となる「途中下車はナシだ」のセリフはここが初出となる。



- エアリスを追って訪れた忘らるる都で、エアリスの悲劇に直面
- セフィロスと決着をつけるため北の大空洞へ行くも、道中で取りもどした黒マテリアがセフィロスの手に渡り、ルーファウスらとともに脱出(※**ア**)
- 神羅ジュノン支社でティファとともに捕らわれの身に。処刑されかかるがケット・シーに助けられ、ハイウインドで脱出(※B)

「最後までもってくれよ……あいぼう!」

右腕の銃をさすりながら腹をくくる

ョ 迫りくる追っ手に向き合い、徹底抗戦のかまえをとる。右腕の銃に相棒 と呼びかける様子が、彼には珍しくクール。



「正直な話……オレはあいつに帰ってきて欲しいと ホントにねがってるんだろうか?

ヤツがこの世界に何をした? この先、オレたちに何をもたらす? セフィロスの影でしかないのかもしれねえんだぞ……」

クラウドの回復を願う気持ちと彼への疑念のはざまで揺れながら

クラウドの回復を願う一方で、大空洞で 起きた出来事がパレットの頭をよぎる。 クラウドへの信頼が芽生えてきていたか らこそ、旅の当初のようなあからさまな 疑念も抱けずに悩むのだろう。



- 神羅が、ヒュージマテリアを狙ってコレルへも向かうつもりだと知り激怒。リーダーにシドを推薦し、行動をせかす(※●)
- コレルとコンドルフォートで、ヒュージマテリア争奪戦を展開(※10)
- ミディールで、ライフストリームからもどったクラウドとティファを迎える
- 海底魔晄炉とロケット村で、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- 忘らるる都へ行き、ホーリーがすでに発動していたことを知る
- 廢晄キャノンにて宝条の暴走を止め、魔晄炉の爆発を防ぐ

「オレはミッドガルの連中には **返しきれねえ借り**があるからよ……」

宇冬の暴走を止めるためミッドガルに向かう飛空艇のなかで

この直前にバレットは、「壱番魔晄炉爆破 で罪なき人々の命を奪ったことを本当に 反省しているのか」とケット・シーから非 難されている。その場ではちゃんと答え ようとせず逃げるバレットだが、ここで のセリフを見るに、うしろめたい気持ち は抱いているようだ。



クラウドの提案で、自分が戦う理由を確かめるため、いった<mark>ん飛空艇を</mark>降りる。 翌朝もどり、仲間とともに北の大空洞へ発つ

「……最初は神羅への復讐だった。オレの故郷を奪ったよ。

でも、今は……。そうだぜ。

オレはマリンのために戦ってるんだ。

マリンのために……マリンの未来のために……」

- 自分が戦う理由を振り返って

自分が戦うのは星のためなのか復讐のためなのか。自分が行動することはマリンの不幸にならないか――ずっと悩んできたパレットが最終的に得た結論は、「自分が戦うのはマリンの未来のため」というものだった。最初の動機はどうあれ、いまは星のために動きたいと思っており、それがマリンのためでもある――そう確信したパレットに迷いはない。



■最終決戦へ

注 秉

>>> ** 9

ここでは、神羅が星の命の結 晶であるマテリアを其器として していることが問題に なるのだが、パレットにとって は、自分の故郷であるコレルが 該のにじられることのほうがは るかに重要だった模様。

>>> * 10

コレルでヒュージマテリア争 撃戦に勝利した場合、村の住人 たちがパレットに「この土地は大 切な故郷だよな」と声をかけ、バ レットも明るくそれに応える。両 者のわだかまりも、これでよう やく解けたのだろう。





◆手作りのカクテルと料理はお いしいと七番街スラムでも評判 で、常連客も多い。



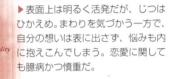
▶ニブルヘイムの出身で、現在はア バランチの一員。バー「セブンス/ ブンIでは、美人で世話好きの看板 娘として人気を博している。

トティファにとってクラウドは、過 去との唯一の接点であり、助けてく れると約束をした王子様的存在であ り、恋の対象だ。しかし、一方でま た彼女は、自分の知る事実と食いち がうことを言っておかしな挙動を見 せるクラウドに、不信感を抱く。





←複雑な想いは内に秘め、外側 では明るくサバサバとふるまう。 物語後半では、無理をやめて素 直な態度を見せるようになる。



▶ヒザまで達するほど長い黒髪を先 端でたばねた、イルカのような形の ヘアスタイル。服装はモノトーンで まとめたシンプルなものだが、タン クトップもスカートもミニ丈で露出 度がかなり高い。





うとするが、そのたびに飲みこ んでしまう。やがて悲劇が…

看板娘ティファの魅力

どこへ行っても人気者! ティファのモテ度

少女時代から地元のアイドル だったティファは、どこへ行っ てもモテモテ。セブンスヘブン では看板娘としてアバランチの 資金かせぎに貢献し、コスタ・デ ル・ソルではナンパ男のターゲッ トに。コルネオの館でも、小細 工しなければ彼女が選ばれる。



↑とってもモテるのに、恋愛ごとに関しては まるっきりウブなのがポイント高し。

とにかく スゴイんです

ダイナマイトな胸にスラリと した脚、とバツグンのスタイル を誇るティファ。ふだんはあま り目立たないが、神羅ビル脱出 時やエンディングなどのリアル な頭身のムービーになると、そ のプロポーションの良さがあら わになるのだ。



↑インターナショナル版ではムービーも追加 され、彼女を鑑賞できる場がさらに増えた。

CHARACTER COLUMN: Tifa Lockhart

格闘娘は 家庭的

格闘術に長けた反神羅の女闘 十一と言うと男まさりの女性 を想像するが、ティファの内面 はじつに家庭的。料理の味は折 り紙つきだし、ミディールでの クラウドへの献身的な介護ぶり は、看護師も感心するほど。外 見と内面の差が彼女の魅力?



↑スカートのなかが見えるのを気にしたりす るなど、女らしさは随所に現れている。



ゲーム開始前

- 【20年前】ニブルヘイムで誕生
- 【12年前】死んだ母に会おうとしてニブル山を登る途中、つり橋から転落。重傷を負い、7日ものあいだ生死の淵をさまよう(※¶)
- 【7年前】クラウドに呼び出されて給水塔へ。ソルジャーになるため村を出ようとする彼に、「ピンチになったら助けにくる」と約束させる(※2)

「クラウドが有名になって、その時、私が困ってたら ……クラウド、**私を助けに来てね**」

一 回想シーン:村の給水塔でクラウドに向かって

当時のクラウドは、ティファには印象の 薄い存在だった。その彼にこんなことを 頼んだのは、「ヒーローに助けられてみた い」という、幼いお姫様願望を満たしたか ったからにさきない。だが、約束を交わ したこのときを境に、クラウドは彼女の なかで特別な存在となり、しだいに大き な位置を占めていく。



- 旅の格闘家ザンガンから格闘術を学ぶ(※3)
- ■【5年前】神羅のソルジャーの来訪を知りクラウドとの再会を期待するが、会えずに落胆。地元のガイドとして、セフィロス、ザックス、そして兵士ふたりを、ニブル魔晄炉へ案内する(※4)
- ■【5年前】村を焼き払い父を殺したセフィロスを追って魔晄炉の奥へ向かい、仇を討とうとして返り討ちに。重傷を負って倒れていたところを師匠ザンガンに救出され、ミッドガルの医師に命を救われる

「セフィロス……ソルジャー……魔晄炉……神羅……

ぜんぶ! ぜんぶ大キライ!

回想シーン:セフィロスに父を殺されて

- セフィロスに大切なものを根こそぎ奪われたティファ。この憎しみが原 因で、彼女はのちに反神羅活動への参加を決意することになる。
- バレットと出会い、アバランチに加入。表向きはセブンスへブンの看板娘として働き、裏では反神羅活動に力をそそぐ
- 【ゲーム開始直前】ミッドガル七番街スラム駅にて駅員に介抱されているクラウドを発見。再会を喜びつつも、その言動の端々に不可解なものを感じ、そばで見守っていこうと考えて彼をアバランチに誘う(※5)

ゲーム開始後

● セブンスへブンで店番をしつつ待機。壱番魔晄炉を爆破して帰ってきた仲間を迎え、立ち去りかけるクラウドを、7年前の約束を理由に引きとめる

「かわいい幼なじみのたのみもきかずに

行っちゃうんだ!

セブンスへブンを出ようとするクラウドを引きとめて

クラウドが消えてしまいそうな不安をつねに抱えているティファは、立ち去ろうとするクラウドを引きとめたくて必死になる。わざわざ自分で「かわいい幼なじみ」などと引っかかるような言いかたをするのも、彼の注意を引いて足を止めさせるためだろう。









伍番魔晄炉を爆破するが神羅のワナにハマり、かろうじて脱出。クラウドと離ればなれに

「クラウド! なんとかして生きて! 死んじゃダメ! **話したいことがたくさんあるの!**」

— プレートから落下しかけたクラウドに

- □ 「話したいたくさんのこと」とは、再会時から口に出せずにいた数々の疑問に加え、打ち明けられずにいる恋心のことだろうか。
- アジトへ帰還。コルネオの暗躍を知り、詳細を探るため彼の館へ(※6)
- コルネオの館でクラウド、エアリスと合流。3人で協力してコルネオの口を割らせ、神羅が七番街ブレートの落下を計画中と知る

「ああ、かんちがいしないで。

私とクラウドはたんなる幼なじみよ。なんでもないの」

- 尋ねられてもいないのにエアリスに向かって

- 尋ねられる前に自分から、クラウドとの関係を否定。直前の複雑そうな様子とは打って変わった断言っぷりが、かえって内心の動揺を感じさせる。公園でクラウドとエアリスが仲良さそうに話すのを見て、みずから身を引こうとしているようだ。
- 下水道と列車墓場を抜けて、七番街スラムのプレート支柱でバレットと合流。レノと戦うがプレート落下は防げず、エアリスを目の前で連れ去られたうえ、アバランチの仲間を失う
- エアリスの家で事情を確認。クラウド、バレットとともにワイヤーを伝ってブレート都市へ上がり、エアリス救出のため神羅ビルへ突入(※▼)
- エアリスを救出するも、脱出の途中でつかまり、独房へ入れられる

すいませんねえ

- ティファがクラウドと同房と知って驚くエアリスに

- クラウドとエアリスが独房の壁越しに話すのを聞き、クラウドがボディガードを請け負った条件がデート1回だと知ったティファ。ちょっととがった口調に、かわいい嫉妬がチラリとのぞく。
- 独房から抜け出し、最上階でプレジデントが殺害されているのを目撃。神羅ビルの包囲網を突破してそのままミッドガルを出る
- カームにて、クラウドの過去の話を、内心の疑問を抑えつつ聞く(※8)
- 神羅兵に扮して運搬船に潜入し、ジュノンからコスタ・デル・ソルへ。しばしの自由行動ののち、コレル山へ向かう(※■)
- ゴールドソーサーを見てまわる途中、銃撃事件が発生。犯人とまちがわれてコレルブリズンへ落とされるが、仲間と協力して脱出
- ゴンガガでザックスの両親から話を聞き動揺する(※11)
- コスモキャニオンで、ブーゲンハーゲンたちから星命学の話を聞く

「あのねえ、クラウド。5年前……。 ……ううん。やっぱりやめる。聞くのが……怖い

周囲が心を打ち明けていくなか、ティファも5年前についてクラウドに確かめようとするが、やはり彼を失う恐怖に勝てず……。

■ ニブルヘイムが無事なことに驚きつつ、ニブル山を越えて北へ

注羽

>>> * 1

当時のティファは、クラウドとあまり親しくなく、山にクラウドがついてきていたということも知っていたらいもしこの記憶が残っていたら、北の大空穴でセフィクラウドを信じることがも少を時神崩壊に追いやらずにすんがかもしれない。

>>> * 2

クラウドが前からティファに 好態を抱いていたのに対し、ア イファのほうはクラウドに関心 がなく、約束を交わした時点か ら後を態識しはじめる。周囲のそば から去ってしまった設しさもあ っただろうが、それ以上に、ると かのヒーローになってくれたことが大きかっ たのだろう。

ちなみにティファは、クラウドが自分に好意を抱いていたということに、ライフストリームで告げられるまでまったく気づいていなかった。呼び出されてふたりきりになっているのに、結婚組織の

>>> ** 3

>>> ** 4

実際には、神羅兵としてのクラウドと会っているのだが、彼 が正体を隠していたため、その ことに気づかずにいた。

>>> ** 5

故郷をなくし天涯孤独の身となっていたティファにとって、幼な いみであり意識してきた相手で あるグラウドと再会できたこと は特別な意味を持っていた。だ からごそ、彼を失うのをティファ は何よりも恐れ、違和感を感じ ても内に押し殺してきたのだ。

>>> * 6

コルネオに何を求められるか は承知したうえでの度胸ある行 為だが、いざというときはどう するつもりだったのだろう? や っぱり「すりつぶす」のか?

>>> * 7

神羅ビルに突入するときには、 正面突破を主張するバレットに 反対し、非常階段から行こうと 慎重な提案をする。

注 釈

>>> ** 8

クラウドが過去を回想しているあいだ、ティファはほとんど 無言だ。立ち会っていなかった。 場には別人(ザックス)がとって いた行動を我がことのように話 見て、不可解な思いをつめらせ、 ラウマド・そんな彼の様子を 見て、本、黙りこむしかなかった のだろう。

>>> ** 9

浜辺ではナンパ男たちの注目 のマトに。自由行動時には、セ ブンスへブンでのお得意様だっ たジョニーと再会し、話に花を 咲かせる。

>>> ** 10

バレットとのつき合いは長い ティファだが、その過去につい てはここではじめて知り、ショックを受ける。

>>> * 11

5年前にソルジャーとして材を 訪れたザックスのことを、ディ アッは覚えている。カームでの クラウドの話を適動の謎のカーカー のであるがザックスだとも薄々 カンづいたはずた。だからこそ、 彼に関する話を聞いて動揺を隠 せない。

>>> * 12

クラウィアがいないと知ってからのティアには、それまでとは カーマ変わって弱々しい。パレートの話では音は一強い女子とリートの話では音は一強い女子とリーンを出ていたというかどれだら、ないまない。 また、急に頼切する不安を吹き飛ばそれったのは、 はそうきと無理重になったとは、 はそれるには、 はまないたというでは、 はそれるにないます。 はそれるにないます。 はそれるにないます。 はそれるにないます。 はそれるにないます。 はそれるにないます。

- ロケット村でタイニー・ブロンコを奪うが、海に不時着
- 入手したキーストーンをケット・シーに奪われ、彼がスパイだと知る

「しつこいわよ、レッドXIII! ウジウジしないで!」 「**不安なのはあなただけじゃない**のよ!!

− 自分もおかしくなるのでは、と気に病むレッドXIIに

ディファが仲間に対してこんなに声を荒らげるのは、極めて異例のこと。 それは、レッド畑が自身に抱いているのと同じ不安を、ティファがクラウドに感じていることの表れでもある。

「エアリスなら、きっとハッキリ言うんだろうな」

「幼なじみって**むずかしい**よね。タイミング、むずかしいのよ」 クラウドとのデート中、自分の想いを打ち明けようとして口ごもり

思い切ってクラウドをデートに誘っても、 万事がこの調子で、結局恋心は伝えられ すじまい。ふだんは物事をテキバキ進め ていくのに、自分のことに関しては臆病 で想いをハッキリ伝えられないところは、 エアリスとは対照的だ。



- 古代種の神殿で黒マテリアを入手するも、セフィロスに奪われる
- エアリスを追って訪れた忘らるる都で、エアリスの悲劇に直面
- セフィロスと決着をつけるため北の大空洞へ行き、セフィロスの言葉に動揺。クラウドが自我を失い、道中で取りもどした黒マテリアをセフィロスに手渡すのを、何もできず見守る。直後、ルーファウスらとともに脱出するが、途中で気を失う

「クラウド、ほんの少しでいいの。

時間を……時間をちょうだい」

- セフィロスの言葉に動揺して

- 自分という存在に自信が持てないクラウドにとって、その週去を知るティファは、身元を保証してくれるキーバーソン。だが、5年前の状況が、クラウドが語ったことではなくセフィロスが見せた幻の光景と同じだと知るティファは、セフィロスの言葉を否定し切れない。そんな彼女の消極的な態度は、結果的にクラウドの精神を崩壊へと追いこみ、メテオ発動という最悪の事態を招いてしまう。
- 意識不明のまま、神羅ジュノン支社でバレットとともに捕らわれの身に。7日ぶりに目覚め、処刑されかかるも脱出し、ハイウインドに救出される

「さっきからパンパンいたいのよ! この年増女!!!!

- スカーレットに平手打ちされて反撃しながら

- 処刑されかけたうえにビンタされて、ティファの怒りはごもっとも…… なのだが、これはさすがにスカーレットの神経を逆なでする?
- ハイウインド上で仲間と再会するが、クラウドがいないことに落ちこみ、彼を捜し出そうと決意(※12)

「……クラウドがいれば全部解決するような気がする。

クラウドがね……いつもそうしていたみたいにちょっと気取った ポーズで言ってくれるの。だいじょうぶだよ、ティファって」

――星を救う方法を一緒に考えよう、と言うバレットに

ディファにとって、クラウドがどれだけ大切な存在だったかが伝わって くるセリフ。以降の彼女は、口調が女らしくなり、想っていることを隠さず表に出すようになっていく。





Ultimate Play



- ミディールで、魔晄中毒になったクラウドと再会。彼の看病をするため、パーティーを離れる
- ミディールで地割れに落ち、クラウドと一緒にライフストリームのなかへ。クラウドとともに過去をたどって真実を見つけ、パーティーに復帰

「来てくれたのね。約束、守ってくれたのね。

ピンチの時にちゃんと来てくれたんだ!

5年前にクラウドが自分を助けにきていたと知り

ディファが重傷を負ったあとではあったが、クラウドは7年前に給水塔 で約束したとおり、彼女を助けに駆けつけていた。そんな真実を知った ティファの、感動の声。

「人間で、自分のなかに

なんてたくさんのものをしまってるんだろう……。 なんてたくさんのことを忘れてしまえるんだろう……」

- ライフストリームから帰還して

クラウドの胸の奥には、誰も気づかぬ秘めた想いがあった。思い出を大切にしていたはずの自分さえ、多くのことを忘れてしまっていた。本当のクラウドを探す過程で人間の心の複雑さを思い知らされたフィファの、しみじみとした実感が伝わってくる。



- 海底魔晄炉とロケット村で、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- 忘らるる都へ行き、ホーリーがすでに発動していたことを知る

「エアリスは「明日」… 「未来」…

誰よりも楽しみにしてたと思う……。

……たくさんたくさん夢があったんだと思う……」

- 飛空艇にて、忘らるる都でのエアリスの心境を想像して

- 新りを捧げながら、エアリスは何を思っていたのか?「命を捨てて星を 救おうとした」という見かたに、ティファは異を唱える。誰よりも未来を 楽しみにしていた彼女だから、帰ってくるつもりだったはずだ、と。そ んなことが言えるのも、エアリスをよく観察し理解していればこそ。ティファにとってエアリスは、恋のライバルであると同時に、親友のよう な存在だったのだろう。
- 魔晄キャノンにて宝条の暴走を止め、魔晄炉の爆発を防ぐ
- クラウドの提案で一時解散することになるが、飛空艇に残り、クラウドと想いを 通わせる。翌朝、もどってきた仲間とともに北の大空洞へ発つ(※13)

「想いをつたえられるのは言葉だけじゃないよ……」

ふたりきりになり、言葉に詰まるクラウドに

ティファのクラウドに対する好感度が高い場合、飛空艇に残ったふたりは、互いを求める気持ちを確かめ合う。このセリフは、そんな会話の最後にティファが口にするもの。告げた直後にティファが浮かべる、すべてを受けいれるような微笑みが印象的が。



■ 最終決戦へ(※14)

注羽

>>> ** 13

最後の戦いへの決意を围めたえ DISC 3でも、内心の決意が怖を抑奏 が関すれないテファ。 飛空転 経 縦室でクラウドが話しかけってうさい。 では、からないでは、からないでは、 がは、からないでは、 がは、からないでは、 がは、からないでは、 がいじょうが、いしく、 がいいでは、 がいいでは、 でのふかに、 でのふかに、 でのふかに、 でのふかに、 でのふかに、 でのふかに、 でのいたが、 のいたのでは、 のいでは、 のいでは、

>>> * 14

セフィロスとの決着をつけた のち、くずれつつある大空洞の 態深部の穴からクラウドとふた りで脱出をはかるティファ。 **的 乗の地*の意味がりかったような 気がする。そこで会えると思う ……と言うクラウトに同かって、 彼女は微笑がらいに行こう」と 題る。会いに行く相手は、もち ろんエアリス。そして**約束の地* とは……。





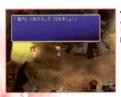
★古代種のみが知るという「約 束の地」を手に入れようともく ろむ神羅に、幼いころから追わ れつづけている。

▶古代種の母と人間の父を持つエア リスは、古代種の血を引く最後のひ とり。一族としての能力はやや低い ものの、星の声を聞いたり人の生死 を感知したりといった不思議な力は しっかり受け継いでいる。

▶古代種の末裔という重い宿命を背 負うエアリスだが、悩む様子はめっ たに見せない。真に己の力が必要だ と悟ったときは、ひとりで決断し、 仲間に何も言わずに行動に出る。



→コスタ・デル・ソルで宝条の



←クラウドに好意を抱き、あっ という間に親しい仲に。言い出 したら聞かない頑固なところ は、育ての母の保証つきだ。

▶清楚でおとなしそうな外見に反し、 積極的で、思ったことはハッキリと 口にする性格。根っからのポジティ ブ思考と、どんなときにも弱音をは かない気丈さは、幼少期からの過酷 な体験に根ざしているのだろう。

ロングヘアに大きなリボン、ロン グ丈のワンピースという格好が、お となしいイメージを与える。髪をた ばねたリボンのなかには、母の形見 である白マテリアが。



ンドルを囲む場面では、珍しく もの思いにふける彼女の姿が。

古代種エアリスのヒミツ

エアリス語は 独特

エアリスの話しかたはちょっ と独特。「だいじょぶ」に代表さ れるように単語の一部や助詞を 略して途切れがちに話したり、 倒置を多用するのだ。ほんわか した印象を与えるが、話す内容 は直接的でキツめという、その ギャップがおもしろい。



↑とらえどころのないこの話しかたも、彼女 の不思議な魅力を形作っている。

初恋の人 ザックス

エアリスの初恋の人は、クラ ウドの「元ソルジャー」としての 人格の基礎となった男、ザック ス。花を買ってもらったことが、 親しくなったきっかけらしい。 クラウドに好意を抱いたのも、 彼の言動がザックスに似ていた ことが大きいと思われる。



★いまは吹っ切れたようだが、ザックスがい なくなった当時の悲しみは相当だった様子。

CHARACTER COLUMN : Aerith Gainsborough 本当のクラウドを

探して 「あなたを探してる」「自分が壊 れてしまわないように | ――彼女 のクラウドへの言葉は意味深な ものが多い。出会って間もない のに、目の前のクラウドが本来 の彼ではないと見抜いたようだ。 それもまた、生まれ持った不思



↑クラウドの夢に現れ、クラウドの心の崩壊 を気にする言葉を残して去る印象的な場面。



ゲーム開始前

- 【22年前】アイシクルロッジにて誕生。生後20日目、訪ねてきた宝条に父ガストを殺され、母イファルナとともに神羅ビルへ連行される
- ■【15年前】母とともに神羅ビルから脱出するも、七番街スラム駅で母と死別。エルミナの養女として育つ(※**1**)
- 【5年前】初恋の人ザックスが消息を絶つ(※2)

ゲーム開始後

- 壱番魔晄炉爆破の混乱のなか、八番街でクラウドと出会う(※3)
- 伍番街スラムの教会で、屋根を突き破って落ちてきたクラウドを介抱。自宅まで 護衛を頼み、タークスのレノの手から逃れる(※4)

「じゃあねぇ……デート、1回!」

- ボディガードの報酬としてクラウドに提案する

ボディガード代は安くないとクラウドに言われて、エアリスが提示した報酬がコレ。彼女らしい余裕と茶目っ気を感じさせるセリフだ。ちなみに、この約束があるせいか、ゴールドソーサーにおけるクラウドのデートの相手はエアリスになりやすくなっている。



クラウドを七番街へ案内する途中で、ティファのあとを追ってウォールマーケットへ。クラウドとともにコルネオの館へ潜入し、ティファと合流してコルネオの口を割らせ、神羅が七番街プレートの落下を計画中と知る

「女!! 女の力なんて!?

そういう言い方されてだまってるわけにはいかないわね」

- 女の力は借りられないと言うクラウドに憤慨して

クラウドの失言に対して、ちょっと意外なほどの怒りっぷり。一見、か 弱い女性の典型のようなエアリスだが、スラムでたくましく育ったせい か、「男と女は対等」という意識が強いようだ。

- これも「デート1回」同様、茶目っ気のあるセリフ。冗談のなかに、「案内するまでは帰らない」という強い意志がのぞく。
- 下水道と列車墓場を抜けて、七番街スラムへ。マリンを自分の家へ避難させるが ツォンに見つかり、マリンの安全を条件に神羅ビルへ連行される
- クラウドたちに救出されるも、脱出の途中でつかまり、独居へ(※5)
- 独房から抜け出し、最上階でプレジデントが殺害されているのを目撃。神羅ビル の包囲網を突破してそのままミッドガルを出る
- カームにて、クラウドから彼の過去の話を聞く
- 神羅兵に扮して運搬船に潜入し、ジュノンからコスタ・デル・ソルへ。しばしの自由行動ののち、コレル山へ向かう(※6)
- 北コレルで、バレットから彼の過去の話を聞く
- ゴールドソーサーを見てまわる途中、銃撃事件が発生。犯人とまちがわれてコレルプリズンへ落とされるが、仲間と協力して脱出
- ゴンガガでザックスの両親から話を聞き動揺する(※**プ**)









- コスモキャニオンで、ブーゲンハーゲンたちから星命学の話を聞く
- ニブルヘイムからニブル山を越えて北へ
- ■ロケット村でタイニー・ブロンコを奪うが、海に不時着
- 入手したキーストーンをケット・シーに奪われ、彼がスパイだと知る

「……はじめはね。そっくりだったから気になった。 全然別人なんだけど、そっくり。

歩きかた、手の動かしかた……。あなたの中に彼を見ていた……。 でも、ちがうの。**いまは、ちがう**……」

「ね、クラウド。わたし、あなたをさがしてる。 **あなたに・・・・・・会いたい**」

ゴールドソーサーでのデートで、クラウドに向かって

クラウドがザックスと重なっていることを 感じつつ、それが本来のクラウドではな いと見抜くエアリス。「あなたをさがして る」「あなたに会いたい」とは、目の前にい るクラウド自身も気づいていない本当の 彼の存在を見透かした、意味深い発言だ。



古代種の神殿で古代種の意識と会話。黒マテリアを入手するも、セフィロスに奪われる

「わたし、そういう人、**少ないから**。世界中、ほんの少ししかいない。わたしのこと、知ってる人……」

— 瀕死のツォンを見て泣きながら

自分を追う者くらいしか自分を知る者はいない――彼女の孤独さがにじみ 出たセリフ。

「がまんがまん。こんな苦労話、笑って話せる時がくるよ」

古代種の神殿で、大変だともらすクラウドに

エアリスの前向きさが伝わるセリフ。実際には彼女と仲間が一緒に苦労を思い返せる日はこないだけに、その明るさが哀しい。

「クラウド……あなた、なにもしていない。 あなたのせいじゃない」

黒マテリアをセフィロスに渡したクラウドに

- 目の前でクラウドがヘンになっても、エアリスは彼に「なんでもない」と 安心させるように言いつづけ、半狂乱の彼になぐられても無抵抗をつら ぬく。まるでセフィロスの人形としての彼が本来の彼ではないと承知で、 クラウドの不安をやわらげるかのように……。
- メテオを阻止するため、仲間に黙って忘らるる都へ(※8)

「セフィロスがメテオを使うのは時間の問題。
だから、それを防ぐの。

それはセトラの生き残りのわたしにしかできない」

古代種のひとりとしての使命感にあふれたセリフ。ふだんのやわらかい 調子とは異なり、凛とした決意が感じられる。

忘らるる都の水の祭壇で、ホーリーの祈りを星に届けるも、直後にセフィロスの 手にかかって命を落とす(※9)

注 釆

>>> ** 1

駅で出会ったエルミナに引き 取られ、伍番街スラムで暮らし はじめることに。その後幾度も タークスの訪問を受け、神羅ビ ルへもどるよう求められるが、 拒否しつづける。

>>> ** 2

花売りをしているうちに知り 合った初恋の人、ザックス。彼は、ニブル魔晄炉の調査に向かったきり、エアリスの前に現れ ることはなかった。

>>> ** 3

複空の星々のきらめきが街の 片隅にもれる魔獣の光と重なり、 それを見守るエアリスの姿が映 し出される この「FF順」の冒 頭の場面はエンディングにも使 われており、まるで星の物語全 体をエアリスが見守っているか のようにも感じさせる。

>>> ** 4

挙動が初恋の人ザックスに似ていたことからクラウドに親しみを覚えたエアリスだが、しだいにクラウド自身に興味を持ち、ひかれていく。

>>> ** 5

外見的には猛獣にしか見えないレッド畑と交配させられかかる、という恐怖を体験。 独房内では、古代種の言い伝えを仲間に教える。

>>> ** 6

宝条の話を聞いたあとは、ク うウドに向かって珍しく弱音を 比く、母や自分を実験台にして いた宝条と話して、自身が古代 種であるということや、その過 酷な宿命に押しつぶされそうに なったのだろう。

>>> ** 7

驚くのはティファと同じだが、 エアリスの動揺は、初恋の人の 故郷に偶然たどり着いたという ことに対するもの。

>>> ** 8

自分の力が必要と悟ってひと り終立つエアリス。命を懸けて 星を救おうというような悲壮感 はそこには見当たらないが、結 果として、みずからの命と引き かえに星を救う。

>>> ** 9

セフィロス(の姿をしたジェノ バ)の手で命を絶たれるエアリス だが、彼女のホーリーの祈りは、 それより早く星に届いていた。 しかしその発動は、セフィロスの 邪悪な意志により、長いあいだ 抑えられることになる。





←人間の言葉を理解し、人に匹敵する高等知能を持つ、レッド 畑の一族。彼らは非常に長命 で、何百年もの時を生きる。

Position

▶レッド畑の一族は、いまやコスモ キャニオンには彼ひとりしかおら ず、その珍しさゆえ宝条につかまっ ていた。宝条の実験を受けていると いう点では、クラウドと同じ。

▶早く立派な大人になりたい―父セトが村を裏切ったと思いこみ、自分こそは村を守ろうと、あせって背伸びしているレッド畑。だが、彼が本当に大人への一歩を踏み出すのは、父の真の姿に触れてからになる。







←クラウドたちの前では冷静沈 着なキャラクターを演じつづけ ていたが、故郷に足を踏み入れ たとたん、素にもどってしまう。

▶当初の語り口からは哲学者めいて 近寄りがたい印象を受けるが、それ は、本当は少年である彼が無理して 作った虚像。ちょっとこわがりで甘 えん坊なのが、本来の彼だ。

> ▶ ネコ科の猛獣のような姿で、全身 が燃えるように赤く、尾には実際に 炎がともっている。あちこちにある イレズミは一族の戦士に伝わる魔除 けだが、「XⅢ」の数字だけは宝条が実 験体の識別番号として残したもの。

> > タテガミに飾ったクシは





このように尾の先が燃える

ナナキasレッドXII

イヌっぽいしぐさ

人にまさるとも劣らぬ高度な 知能を持つ種族のひとりとはい え、新しい場所にくると匂いを かいだり、危険を察知すると吠 えたりと、獣を感じさせる動作 をあちこちで行なう。これらを 見ると、外見はネコに似ている が、習性はイヌに近いようだ。



↑すわって待っていることを「おすわりして いるよ」と自分で言う。やはり、イヌ……?

背伸びをやめたあとの ギャップ

実際はまだ少年なのに、「無口で思慮深い大人」のフリをしていたレッド畑。原因だった父への誤解が解けたあとは、背伸びをやめて自然体になるが、それはそれで、年齢のわりにはあまりに幼い。これまでの反動で幼児返りしてしまった?



↑人間にして15~16歳というが、それより も幼く感じられる。

CHARACTER COLUMN : RedX

コスモキャニオンの 女の子

レッド畑の故郷コスモキャニオンには、「~です」がログセの少女がいる。彼女はレッド畑と仲が良く、彼がもどってくると大喜びし、ふたたび旅に出たと知るとしょんぼりするのだ。レッド畑をパーティーに入れて会いに行ってみよう。



↑レッドXIIがパーティーにいると、彼女と専用の会話になる(→P.271)。



ゲーム開始前

- ●【48年前】コスモキャニオンにて誕生
- 村にギ族が侵攻。母は死亡、父セトは行方不明に(※1)
- 神羅に捕らえられ、神羅ビルで実験体にされる

ゲーム開始後

交配実験のどさくさにまぎれ、エアリスを救出しにきたクラウドたちとともに逃 亡。途中でつかまり、独房へ入れられる(※2)

「宝条は私をレッド畑と名づけた。

私にとっては無意味な名前だ。好きなように呼んでくれ」

---- クラウドたちに自己紹介する

「興味深い問いだ。しかし、その問いは答え難いな。 私は見てのとおり、**こういう存在**だ」

一「おまえ、なんだ?」とバレットに尋ねられ

バレットの乱暴な問いかけに対する、哲学者のような返答。外見は獣なのに人間の言葉を話すうえ、このような口調で話すとあって、クラウドたちにはのっけから「不可解な存在」という印象を与える。もっとも、ここでレッド加が見せた顔は、無理して作ったものだ。



「……じっちゃん

- 独房のなかでぼつりとつぶやく

- ひとりごとでブーゲンハーゲンに呼びかける。同じ独房内のバレットに 話しかけられても無視し、平然とマイベースをつらぬいているように見 えたが、本当は心細かった様子。
- 独房から抜け出し、最上階でブレジデントが殺害されているのを目撃。神羅ビル の包囲網を突破してそのままミッドガルを出る
- カームにて、クラウドから彼の過去の話を聞く
- 神羅兵に扮して運搬船に潜入し、ジュノンからコスタ・デル・ソルへ。しばしの自由行動ののち、コレル山へ向かう(※3)
- * 北コレルで、バレットから彼の過去の話を聞く
- ゴールドソーサーを見てまわる途中、銃撃事件が発生。犯人とまちがわれてコレルプリズンへ落とされるが、仲間と協力して脱出
- 故郷コスモキャニオンにもどり、ブーゲンハーゲンと再会。クラウドたちと別れるつもりだったが、父の真実を知って、旅をつづけることに

「ただいま~! ナナキ、帰りました~

ひさびさに故郷へもどって

「オイラは**見とどける**。星がどうなるのかを見とどけて、そして帰ってくる。じっちゃんに報告するために

— 真実を知り、旅立つことをブーゲンハーゲンに誓って

父が見捨てた村を自分が守る、と必死になっていたレッド畑。だが実際の父は、村を見捨てるどころか、石となっても村を守り通す勇敢な戦士だった。真実に触れて己の未熟さを自覚した彼は、旅をつづける決意をする。偉大な父に少しでも近づくために。









- ニブルヘイムからニブル山を越えて北へ
- ロケット村でタイニー・ブロンコを奪うが、海に不時着
- 入手したキーストーンをケット・シーに奪われ、彼がスパイだと知る

「オイラ、ナンバー13だ。 オイラもおかしくなっちゃうのかな?」

自分が黒マントの人物と同じ立場にあると知って

自分と同じ実験を受けた者たちが、各地 で奇妙な行動をしていると知って、レッ ド狐が不安になるのも無理はない。とは いえ、結果的に彼はリユニオンの影響を 受けずにすむ。



- ▶古代種の神殿で黒マテリアを入手するも、セフィロスに奪われる
- エアリスを追って訪れた忘らるる都で、エアリスの悲劇に直面
- セフィロスと決着をつけるため北の大空洞へ行くが、道中で取りもどした黒マテリアがセフィロスの手に渡り、ルーファウスらとともに脱出(※4)
- ハイウインド上で、バレット、ティファと合流
- ●ミディールで、魔晄中毒になったクラウドと再会
- コレルとコンドルフォートで、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- ミディールで、ライフストリームからもどったクラウドとティファを迎える
- 海底魔晄炉とロケット村で、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- 忘らるる都へ行き、ホーリーがすでに発動していたことを知る
- 魔晄キャノンにて宝条の暴走を止め、魔晄炉の爆発を防ぐ
- クラウドの提案で、自分が戦う理由を確かめるため、いったん飛空艇を降りる。 翌朝もどり、仲間とともに北の大空洞へ発つ

(オイラはセトの息子ナナキ……何もこわくないこわくない……。 だいじょうぶだいじょうぶ。

オイラは勇者セトの息子ナナキ……

セフィロスなんか恐くない……)

- 飛空艇にて、決戦を前に自分に言い聞かせる

- 最終決戦へ向けて心を落ち着かせるレッドXII。かつては恥じていた「セトの息子」という肩書きが、いまは勇気の源になる。
- ▼ブーゲンハーゲンの死を看取る(※5)
- 最終決戦へ

「オイラはみとどける。

みんなのこれから……この星のこれから……。 今ならわかるよ、じっちゃん。 **それがオイラの使命だ!**

ライフストリームを……星の命を、かれさせはしない!!」

最終決戦を前にして

この先何百年にも渡り、星を守っていくのが使命――最終決戦を前に、 ブーゲンハーゲンの言葉があらためてレッド畑の頭に響く。それは、絶 対に負けられない理由となって、彼を燃え立たせるのだ。

注利

>>> * 1

村人たちやレッド畑の母が前 線で戦力でいるとき、彼の父セ トだけは村の裏手の洞窟へ向か い、敵に背後から侵入されぬよ う孤軍奮闘していた。だがレッ ド畑は、前線を離れた父を「敵づ 逐亡した」と誤解。以来彼は、父 を卑怯者をさげすみ、自分は父 のような大人にはなるまいと。 無理して暫性でするようにとな

>>> ** 2

交配実験がはじまると同時に エアリスに迫り、クラウドたち をハラハラさせるレッド畑だが、 それは宝条をだますための演技。 本当は「二本足は好みじゃない」 らしい。

>>> ** 3

毛皮に覆われシッポに炎を宿 すレッド型にとっては、コスタ・ デル・ソルの気候は少々暑すぎた らしく、自由行動のときは日除 でバテている。にもかかわらず、 子どもたちのボール遊びに加わってしまうあたり、中身はやっ ばりコドモ?

>>> * 4

クラウドから黒マテリアを預かった場合、責任の重さにビク どク。セフィロスの幻覚で仲間 の姿を見失ったときは、なかば パニック状態になる。

>>> * 5

フーゲンハーゲンとの永遠の別れ、それはレッド畑に深い悲しみを与えるが、同時に、彼の最終決戦に駆ける決意は一段と強をいすれライフストリームに選し、子々孫々まで伝えていく。それが、愛するじっちゃんと交わいた無後の約束なのだから、





◆コンドルフォートですぐにヒュージマテリアの存在に気づくなど、マテリアを見つけ出す力には特筆すべきものがある。



▶「マテリアハンター」を自称し、ど こへ行ってもマテリアゲットの機会 をうかがっている。地元の名士の娘 だが、本人は全然気にしていない。

▶往時のウータイは知らずとも、かっての隆盛ぶりを聞いては胸を痛めてきたユフィ。戦争に敗れてプライドをなくしたかのような周囲に反発した彼女は、マテリアという力を手に入れて神羅に対抗する道を選ぶ。



すとも、かは胸を痛めれてブライは問題に反発いう力を手がある。



◆周囲をかえりみない行動が目 につく。とはいえ、たまには、 仲間が見過ごすようなこまかい 部分に気づくことも。

▶ 反抗したい年ごろなのか、口が悪いうえ、自己中心的な言動が多い。マテリアのみならず金・物への執着が強く、何事も損得で見極めるシビアさは、神羅に踏みにじられた祖国に力をつけたいと思うがゆえか。

▶忍者らしいうんぬん以前に、奇抜で人目をひくユフィの服装。実家と 距離を置きたくてわざと「らしから ぬ」服装をしているのか、それとも 単純に彼女のセンスなのか……。



◆スラリとした足は、女性

→神羅に低姿勢をとって平和を 保とうとする父や大人たちの態度が、ユフィには理解できない。

マテリアハンター・ユフィ百態

"不良ムスメ"と "グータラ親父"

ユフィとその父ゴドーは、顔を合わせればケンカばかり。ユフィは、地元の統治者でいながらグータラしている父がガマンならず、ゴドーは、修行もせずにヘンな格好でほっつき歩いている娘にご立腹。もっとも、ふたりはよく似ているのだが……。



↑ 頑固なところや抜け目のなさはそっくり。 ウータイを大切に思っているのも同じだ。

シュシュシュで どうだ

ほかのキャラクターにくらべて多彩な動作を見せるユフィ。彼女の数あるアクションのなかでも印象的なのが「シュシュシュ」というシャドーボクシングのようなしぐさだ。自分の強さをアピールしているつもりのようだが、どこかかわいらしい。



★仲間になるときのほか、螺旋トンネルで先 を急がせるときにもシュシュシュ。

©HARACTER COLUMN : Yuffie Kisaragi ■乗り物だけは

カンベン!

怖いものナシのようなユフィにも例外はある。それは、乗り物にとても弱いこと! 運搬船、飛空艇、潜水艦……どんなものに乗っても、すぐにダウンしてしまうのだ。とくに、飛空艇で移動中に話しかけると、降ろしてくれと涙目で訴えてくる。



★少しでも酔わずにすむよう、飛空艇ではいつも操縦室の外に出ている。



ゲーム開始前

- 【16年前】ウータイにて誕生
- 神羅との戦争に敗れた故郷を盛り返すためマテリアハンターになる

ゲーム開始後

クラウドたちに勝負を挑んで敗れ、仲間に加わる(※1)

「このアタシにいっしょに来てくれと! そういうこと?」

一 クラウドたちに敗れたあと問答

もともとクラウドたちについていくつもり なのだが、自分からついていきたいとは 言わず、あくまで「向こうから誘われた」と いう形に持っていこうとするユフィ。思 いどおりに話が進まないと機嫌をそこね、 ときにはギルまで盗んで去ってしまう。



- 水夫に扮して運搬船に潜入し、ジュノンからコスタ・デル・ソルへ(※2)。しばしの自由行動ののち、コレル山へ向かう(※3)
- 北コレルで、バレットから彼の過去の話を聞く

「アタシはバレットに同情なんてしないよ! 神羅を信じたのが悪いのさ」

- バレットの過去を聞いて

- 「バレット同様、神羅に故郷を踏みにじられているユフィ。彼に共感できるからこそ、かえって冷たい態度をとりたくなるのだろう。
- ゴールドソーサーを見てまわる途中、銃撃事件が発生。犯人とまちがわれてコレルプリズンへ落とされるが、仲間と協力して脱出
- コスモキャニオンで、ブーゲンハーゲンたちから星命学の話を聞く
- ニブルヘイムからニブル山を越えて北へ
- ロケット村でタイニー・ブロンコを奪うが、海に不時着
- 仲間のマテリアを盗んでウータイに逃亡。さんざん逃げまわったあげくコルネオにさらわれ、間一髪でクラウドたちに救い出される(※4)

「そんなに神羅がこわいの? だったら他の町みたいに

さっさと神羅にしたがったらいいじゃないか!

そこにいる連中の方が神羅とまともにたたかってるよ!」

- 神羅ともめるなとクラウドたちに告げる父ゴドーに

ウータイの指導者でありながら神羅に頭が上がらない父に、ユフィの怒りが爆発。ゴドーがみずからの戦う力を封じたのとユフィが戦う力を求めるのは、ともにウータイのためなのだが……。

「戦に負けて、平和を手に入れて、

でも、それといっしょに何かをなくしちゃったんだ。

今のウータイは……。だからアタシは……

のを見ると、この告白もイマイチ信用しきれない。

マテリアがいっぱいあればきっと……だから、だから……」

クラウドたちに追い詰められ、涙ながらに ユフィがマテリアや金にやたらとうるさいのは、故郷の復興を願うがゆ えだった模様。とはいえ直後に、仲間の同情を逆手に取った行動に出る







「ざけんな、ジジイ~! マテリアも持ってないクセによ!」

一 コルネオのお相手に指名され

■ 拒否するのは当然なのだが、この反応は……。もしかして、マテリアを 持っていさえすればコルネオでも良かった?

五強の塔の試練を突破し、父ゴドーに認められる

「ならわし、ならわしっても一間きあきたよ! バッカじゃない?」 「ウータイを、こんな、ひなびた観光地にして、 ヨソ者にこびて……。**そんなんで、いーのかよ!** ダチャオ像も、水神様も泣いてるよ!!」

親子ゲンカのとき同様、ユフィの愛国心がうかがえるセリフ。事情を知らない子どもだからこそ言える無責任な言葉ではあるのだが、「故郷を盛り返したい」というそのアツい思いは、現状にあきらめることに慣れきった大人たちの心を強く揺り動かす。

- 入手したキーストーンをケット・シーに奪われ、彼がスパイだと知る(※5)
- ●古代種の神殿で黒マテリアを入手するも、セフィロスに奪われる
- エアリスを追って訪れた忘らるる都で、エアリスの悲劇に直面
- セフィロスと決着をつけるため北の大空洞へ行くが、道中で取りもどした黒マテリアがセフィロスの手に渡り、ルーファウスらとともに脱出
- レポーターに扮し、神羅ジュノン支社でバレットたちの脱出を手引き
- ミディールで、魔晄中毒になったクラウドと再会
- コレルとコンドルフォートで、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- ミディールで、ライフストリームからもどったクラウドとティファを迎える
- 海底魔晄炉とロケット村で、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- 忘らるる都へ行き、ホーリーがすでに発動していたことを知る
- 魔晄キャノンにて宝条の暴走を止め、魔晄炉の爆発を防ぐ(※6)
- クラウドの提案で、自分が戦う理由を確かめるため、いったん飛空艇を降りる。 翌朝もどり、仲間とともに北の大空洞へ発つ(※**7**)

「おろ~……クラウドやさしいねえ。なんかあった?」

飛空艇にもどった自分を優しく迎えるクラウドに

□ ユフィは知らないが、直前にクラウドはティファとふたりきりの夜を過
 □ こしたばかり。さすが、女のカンは鋭い?

最終決戦へ

「戦いか終わったら、マテリアはぜ~んぶ、ユフィさんのものです。 そう書いてある書類。よく読んで、サイン、**たのむよ**」

- 飛空艇にて、クラウドに書類を見せながら

「あ~あ~。 『マテリア・ハンター ユフィ』最終回

『マテリアよ永遠に……』ってカンジ」

- 大空洞内の分岐点にて、仲間との別れぎわに

「マテリアなんか……やっぱり欲しいッ!! アレもコレも、 みんなみんな**アタシのもの!** アンタなんかにやるもんか!!」

■ 星の命運を決める戦いに直面しても、最後まで緊張感がない。やっぱり、 □ コフィはごうでなきゃ!?

注利

>>> * 1

一見、話のなりゆきでクラウド たちについていくようだが、じつ はすべて計算づる。クラウドたち がマテリアを使って戦っているの に目をつけ、仲間として安心させ たのちにマテリアを持ち逃げする つもりでパーティーに加わるの だ。なお、コフィがいつ加わるか はゲームの進めかたしだいたが、 につページでは最速のタイミン グで彼女が加わったことを前提

>>> * 2

運搬船に酔ってグロッキーに。 このときはじめて、彼女が乗り 物に弱いことがわかる。

>>> ** 3

自由行動になったとたんに、マテリア屋でのバイトに精を出す。殊勝な心がけと思いきや、翌日には売り物のマテリアも売り上げもすべて遊んでとんずら……恐るべし。

>>> ** 4

ウータイじゅうを逃げまわり、 追い詰められると泣き落としに 入り、スキを見て仲間をオリに 関じこめる。コルネオにつかま りダチャオ像で逆さづりにされ るのも自業自得?

>>> ** 5

夜のゴールドソーサーでクラ ウドとデートした場合、「そうい うフンイキかなと思って」大胆に もクラウドにキス! 恋に恋す る年ごろゆえに行動が先走った のだろうが、このときのユフィ の態度は珍しく女のコらしい。

>>> *6

宝条と戦った直後、彼に対し で「なんか、かわいそ……」と同情 した様子を見せる。いつも他人 をかえりみない態度ばかりとる ユフィに、人の心を思いやる一 面があることがわかる、貴重な 場面だ。

>>> * 7

勝事放贈にパーティーを振り まわしてきたユフィも、最終決 歌には意外にもちゃんと駆けつ げがあ。本人いわく「おいしいとこ だけ持っていかれるのはイヤだ たを避けようとばかりしていた のを思うと大きな変化だ。旅の なかで、少しは仲間を思う気持 が効果を思うだった。



重ス



◆当初は、マリンを人質にして 自分の要求を通すという非道な こともしていた。



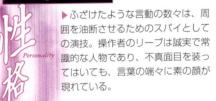
▶ゴールドソーサーの占いマシーン とは仮の姿。正体は神羅のスパイで、と クラウドたちの情報を流していた。 最後は逆スパイとなり、同僚のハイデッカーたちとも拳をまじえる。

▶自分の勤める会社のために、反神 羅であるクラウドたちのスパイをは じめたケット・シー。だが、クラウ ドたちが、見返りもないのに星を救 おうと命を賭けるのを見るうち、ケ ット・シーの心に迷いが生じる。



Parties Supraise RP BERTHERS

◆語り口がゆるいので聞き流し てしまいがちだが、結構キツい ひとことも多い。



「▶手にしたメガホンでデブモーグリ のぬいぐるみをあやつっている…… ように見えるが、実際はそのケッ ト・シー人形も、リーブが神羅ビル から遠隔操作している。





ックがあるが人は入ってない↓デブモーグリの背にはチャ

ラウドたちには、当初許しがたい思いを抱いていたのだが……。

当たるもケット・シー 当たらぬもケット・シー

占い屋ケット・シー もうひとつの顔

ケット・シーの正体は、神羅の幹部のひとり、リーブ。生真面目で理論派の中年サラリーマンだ。彼が人形を使って占いをしたり、オモチャ箱をひっくり返したような楽しい攻撃をくり出しているのを想像すると、なんだか微笑ましい。



★リーブは、無機物に命を吹きこんで動かす 力を持つ、「インスパイア」と呼ばれる能力者。

ふたつの しゃべりかた

関西弁めいた奇妙な言葉を使うケット・シーだが、リーブとして話をするときはまともな口調になる。では、どちらが本来の話しかたなのか? ミッドガルにいる両親の口調を聞くに、どうやらケット・シーとしての話しかたのほうが地のようだ。



↑いつもはふたつの話しかたを使いわけているが、しまいには混同してしまう。

CHARACTER COLUMN : Cait Sith

腕前は?

自称占いマシーンのケット・シーは、仲間に加わるときにセフィロスの居場所を占うほか、冒険の展望やクラウドとエアリスの相性など、ちょくちょく占いをしている。もっとも、それが当たることはほとんどなく、その腕前は怪しいもの。



★おみくじのようなものを振り出して占っているようだが……。



ゲーム開始前

神羅の本社にて、都市開発部門統括として活躍(※1)

ゲーム開始後

- プレジデントに、七番街プレート落下計画の中止を提言するも却下される
- 重役会議にて、プレート落下による被害概要を報告
- ゴールドソーサーの占いマシーンとしてクラウドに接近し、強引にパーティーへ加わる(※2)

「ヘイ・ユー!! 暗~い顔してますな~」

一クラウドたちとの初対面時に

- ・ 不自然なほど明るい第一声。クラウドたちにヘンなヤツあつかいされても、かまわず勝手に話を進めていく。
- バーティーに加わった直後、ゴールドソーサーで発生した銃撃事件の犯人にまちがわれてコレルプリズンに落とされるが、仲間と協力して脱出
- ゴンガガにて仲間にスパイがいる疑惑が持ち上がるが、知らん顔で通す

「まさか、クラウドさん、スパイでもおると、思てますんか? たまらんなぁ~。そんなん、新入りのボクが

うたがわれるんに決まってますやん

― タークスに先まわりされていたことを不審がるクラウドに

- まさに自分がスパイを働いているのに、いけしゃあしゃあと言ってのける。 疑われる前に手を打った?
- コスモキャニオンで、ブーゲンハーゲンたちから星命学の話を聞く
- ニブルヘイムからニブル山を越えて北へ
- ロケット村でタイニー・ブロンコを奪うが、海に不時着

「クラウドさん! こんなもんとったら**えらいこと**になるで!」 タイニー・プロンコをものほしげにながめるクラウドに

- 仲間の多くが「神羅のモノだから盗んでOK」とするなかで、ただひとり止めに入るケット・シー。神羅の社員だからか、それとも盗みはダメという一般常識にのっとってのことか。
- キーストーンを入手直後、パーティーが一泊できるようホテルを手配。夜、キーストーンをツォンに渡すところを目撃されスパイだとバレるも、マリンを人質にして強引にパーティーに居すわる(※3)

「……ど~も、気になるんや。みなさんのその、生き方っちゅうか? 誰か給料はろてくれるわけやないし、だぁれも、ほめてくれへん。 そやのに、命かけて旅しとる。そんなん見とるとなぁ……。

自分の人生、考えてまうんや。

なんや、このまま終わってしもたらアカンのとちゃうかってな」 自分はスパイだが敵ではない、とクラウドたちに説明して

はじめは神羅のスパイとしてクラウドたちのパーティーに加わったケット・シーだが、星を救おうというクラウドたちの信念に触れるうち、しだいに心動かされていく。そんな彼の心の揺らぎが伝わってくる場面だ。









尾目我之赤師

古代種の神殿にて、身を犠牲にして神殿のパズルを解除。2号機として改めてパーティーに加わった直後、クラウドの異変を目撃する

「スパイのボクのこと信じてくれて、おおきに!」

- 自分を信じてその場をまかせてくれた仲間に感謝して

#--ストーンを盗み出して裏切り者とバレたばかりのケット・シーは、 提案を受け入れられなくても当然の立場だ。だからこそ、自分を信じて くれたクラウドたちへの感謝の思いはひとしお。

「ボクも、この星を守るんや! なんや、照れるなぁ……。

このボクは、ボクだけなんや!

新しいケット・シーがなかまになってもわすれんといてな」

神殿のパズルを解きながら

クラウドたちの思想に動かされ、ここにきて「星のために」捨て身の行動 に出たケット・シー。取りかえのきく身ではあるが、その身体を投げ出し てでも役に立ちたいという意志は本物であり、この瞬間から、彼は本当 の意味で、クラウドたちの仲間になったのだ。

- エアリスを追って訪れた忘らるる都で、エアリスの悲劇に直面
- セフィロスと決着をつけるため北の大空洞へ行くが、道中で取りもどした黒マテ リアがセフィロスの手に渡り、ルーファウスらとともに脱出
- 神羅ジュノン支社に捕らわれていたバレットを、記者に扮して救出。ハイウイン ドへ誘導し、ティファともども脱出させる(※4)
- ミディールで、魔晄中毒になったクラウドと再会
- 神羅のヒュージマテリア利用計画をパーティーに知らせる (※5)。コレルとコンドルフォートで、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- ミディールで、ライフストリームからもどったクラウドとティファを迎える
- 海底魔晄炉とロケット村で、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- 忘らるる都へ行き、ホーリーがすでに発動していたことを知る
- 神羅の動向を逆スパイし、ミッドガルの危機をパーティーに伝える

「マリンちゃんが安全やったらあとはどうなってもええんですか?」 「星の命を守る。はん! 確かに聞こえは、いいですな!

そんなもん誰も反対しませんわ。

せやからって、何してもええんですか?」

ミッドガルの危機を聞いたバレットの反応に激怒して

- 反神羅活動ではじまる『FFVII』には、「神羅=悪」とする見かたが当然のようにあちこちに出てくるが、そんな視点に疑問を投げかけるのがこのセリフ。バレットたちは、星を守るためと称して魔晄炉を爆破し、立ちはだかる多くの者を倒したものの、その過程で犠牲になった側をかえりみようとはしなかった。それを「大義のためのやむを得ぬ犠牲」と斬り捨てす、命のとらえかたを改めて問いかけるケット・シーの視点はひどくまっとうであり、考えさせられる。
- ・ 宝条が魔晄キャノンにて暴走していることを逆スパイする途中、クラウドたちに 正体がパレる(※6)。宝条による最悪の事態を回避するため、仲間に呼びかけ てミッドガルへ潜入。宝条の暴走を止め、魔晄炉の爆発を防ぐ
- クラウドの提案で、自分が戦う理由を確かめるため、いったん飛空艇を降りる。 翌朝もどり、仲間とともに北の大空洞へ発つ
- ■最終決戦へ

注釈

>>> * 1

これは、ケット・シーの操作者 であるリーブの経歴。具体的に いつから被が現在の地位につい たかは不明だが、ふところには それなりに余裕があるらしく、 面親に霊蜂の館の一室をあてが うという親挙行(?)もしている。

>>> ** 2

占いをするという名目でクラウドたちに近づき、まんまとバーティーに入りこむ。 初対面時からの妙に調子よく明るいノリは、正体を悟られないための演技?

>>> ** 3

>>> * 4

バレットとティファを助ける ため嚢闘するケット・シー。配着 の変装を解いたあとも大暴れし ているが、本体であるリーブがそ の後おとがめにあった様子はな い。リーブがケット・シーとして 活動しているのは、タークス以外 の着にはあまり知られていない?

>>> * 5

ハレットたちの脱出の手引きをして吹っ切れたのか、堂々と をして吹っ切れたのか、堂をハイデッカーとスカーレットを「か イデッカーとスカーレットを「か て呼んでいるあたり、もともと 壊っていたとはいえ、かなり割 切切っているようだ。

>>> ** 6

神羅ピルロの会議とクラウドうたちとの会話を同時に進めるうち、話しかたたちに正体がバレる。ものうかにたちが、クラウドがたちが、クラウドがたちが、クラウドがしている。ものでは、これようだ。上層部しか知り得なていまった。上層・サイムでは、では、大学をということ語のすな発言や、マドガルを大切にある様子などが多数したのだろうか。





←23年前、まだ宝条から改造 手術をほどこされる前の、ター クスの一員として活躍していた ころのヴィンセント。



▶元タークス。ジェノバ·プロジェ クトチームの警護・機密保持を担当 していたが、ルクレツィアの件をめ ぐって宝条と衝突。肉体を改造され たのちは人々の前から姿を消した。

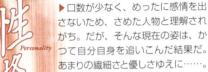
▶ヴィンセントほど苦悩に満ちた男 もいない。愛する女性を救えなかっ た後悔、呪わしい肉体への絶望。人 としての時が止まっているために、 過去の記憶はいつまでも風化するこ となく、彼を苦しめつづけるのだ。



→棺のなかで悪夢を見つづける ことこそ罪へのつぐないと信じ ていたヴィンセントが、現実の



←誰に言うともなくつぶやく詩 のような言葉からは、ヴィンセ ントの思慮深さやナイーブさが 伝わってくる。



▶パッと見は憂いのある美青年。だ が、その若く美しい容姿は20年以 上前のもので、実年齢は50を超え る。リミットブレイクすると、ふだ んからは想像もつかないような化け 物の姿に。



オカルトチックな格好が

悪夢に向き合ったところから、 彼の旅ははじまる。

悩める男ヴィンセントの事情

化け物やるなら 服装から?

いつものクールな美青年ぶり はどこへやら、リミットブレイ クすると、原型をとどめぬ恐ろ しい怪物に変身してしまう。わ ざわざ棺で眠ったり、ふだんか ら吸血鬼を思わせる格好をして いるのは、化け物じみた中身に 合わせようとしてのこと?



↑変身していなくても、登場時などは宙に浮 いていたりして、人間離れした動きを見せる。

愛しの ルクレツィア

ヴィンセントの運命を狂わせ たのは、神羅の美しき女科学者 ルクレツィア。彼女を深く愛す るがゆえにヴィンセントは、危 険な実験に身を投じる彼女をあ えて止めようとしなかった。だ が、結果的にそのことを後悔し て、自分をさいなみつづける。



↑愛のためすべてを己の罪として抱えこむ。 化け物じみた身体をも罪の証と理解して……。

CHARACTER COLUMN : Vincent Valentine

語るなら 飛空艇で

各地で行動するときは最低限 の発言しかしないヴィンセント だが、飛空艇ではなぜか多弁。 「……」を合間に入れながら自嘲 めいたことをつぶやいたり、悩 みを口に出したりする。詩的な 名言がたくさん飛び出すのも、 飛空艇でのこと。



↑誰かと言葉をかわすというよりも、自分に 言い聞かせているような語り口。



ゲーム開始前

【25~30年前】タークスの一員として活躍。ジェノバ・プロジェクトチームの警護および機密保持のため二ブルヘイムへ(※1)

(彼女が、幸せなら私は……かまわない……)

回想シーン:ルクレツィアが宝条と一緒になるのを見て

- 宝条を選んだルクレツィアを見ながら、自分に言い聞かせる苦い言葉。 幸せそうなふたりを見つめる様子がせつない。
- 【約23年前】ルクレツィア失踪。宝条を責め、逆上した宝条に肉体を改造されるが、それも罰だと受け止め、棺のなかで眠りにつく(※2)

「この身体は……私に与えられた制……」

「私は……ガスト博士や宝条……そして、ルクレツィアを 止める事が出来なかった……。

見ていることしか出来なかった……それが、私の罪……」

回想シーン:改造された自分の身体を見つめて

ヴィンセントが化け物じみた身体になったのは、宝条が勝手に改造手術をしたためであり、ヴィンセントに落ち度はない。だがヴィンセントは、その件で宝条をうらむどころか、「事態を傍観する罪」を犯した自分にくだされて当然の罰と考えいる。どうやら彼は、何でも自分で背負いこみ、自分だけで悩む傾向があるようだ。



ゲーム開始後

クラウドたちに眠りを覚まされ、彼らがセフィロスを追っていることを知って仲間に加入。ニブル山を越えて北へ向かう(※3)

「悪夢にうなされる長き眠りこそ 私に与えられた**つぐない**の時間」

一悪夢にうなされていたようだな、と尋ねるクラウドたちに

- 初対面の者に事情を話すにはあまりに気取った語り口だが、ふつうに話 しても詩文調になってしまうのがヴィンセント。
- ロケット村でタイニー・ブロンコを奪うが、海に不時着
- 入手したキーストーンをケット・シーに奪われ、彼がスパイだと知る
- 古代種の神殿で黒マテリアを入手するも、セフィロスに奪われる
- エアリスを追って訪れた忘らるる都で、エアリスの悲劇に直面
- セフィロスと決着をつけるため北の大空洞へ行くが、道中で取りもどした黒マテリアがセフィロスの手に渡り、ルーファウスらとともに脱出
- ハイウインド上で、バレット、ティファと合流

「ふくらみすぎた希望は絶望の裏返し。大きすぎる愛はおまえを打ちのめすことになるかもしれない……」

- 飛空艇にて、もう一度クラウドに会いたいと言うティファに

- □ ミディールでの衝撃の再会を予期するかのごときセリフ。期待に水を差すような言葉の陰にティファへの気づかいが隠されている。
- ミディールで、魔晄中毒になったクラウドと再会









■ 袖羅のヒュージマテリア利用計画を知る

「シド……あんたのその熱さがうらやましいよ。私の心は 長い眠りのうちにとけてなくなってしまったようだからな……

飛空艇にて、新リーダーとして張り切るシドに

- クールと評されることの多いヴィンセントだが、実際は、燃えたくても 燃えられぬむなしさを抱えているのかもしれない。
- コレルとコンドルフォートで、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- ミディールで、ライフストリームからもどったクラウドとティファを迎える

「幻想の世界からの脱出か……

フッ……どっちがしあわせなのか……

飛空艇にて、「真実の自分を生きる」と宣言したクラウドに

- 妙にシニカルなこの言葉は、クラウドよりも自身に向けられたものだろ う。真実に目をそむけ幻想の自分を演じてきたクラウドに、眠ることで 現実の悪夢から逃避してきた己の姿を見たのだろうか。
- ルクレツィアと再会(※4)
- 海底廣晄炉とロケット村で、ヒュージマテリア争奪戦を展開
- 忘らるる都へ行き、ホーリーがすでに発動していたことを知る

「古代種……我々もはるかな時を経てのちそう呼ばれる日が 来るかもしれない……。フッ……フハハハ…… 我々しだいというわけだ

飛空艇にて、忘らるる都へ向かう途中に

- 絶滅した古代種に自分たち人間の未来を重ねてひとこと。当事者なのに 客観的に見たような発言が多いのが、ヴィンセントの特徴だ。
- 魔晄キャノンにて宝条の暴走を止め、魔晄炉の爆発を防ぐ(※5)

「私は……間違っていた。眠るべきだったのは…… きさまだ、宝冬……!

宝条の話を聞き、怒りを爆発させて

- 無数の悲劇を引き起こしたことをかえりみず、父や夫らしい態度も見せ ずに、ただ「実験」を楽しむ宝条。そんな宝条の様子は、ヴィンセントの 心へ数十年ぶりに怒りの火をつける。それは、罪へのつぐないと称して 現実の悪夢を放置していた自分への怒りでもあろう。
- クラウドの提案で、自分が戦う理由を確かめるため、いったん飛空艇を降りる。 翌朝もどり、仲間とともに北の大空洞へ発つ

「さめて?フッ……私はそういう性格なのだ。悪かったな」 いつもさめてるからこないかと思っていた、とクラウドに言われて

- ヴィンセントには珍しく、茶目っ気が感じられる言葉。彼の閉じた心も、
- 少しずつ開かれつつあるのかもしれない。

最終決戦へ

「空をかけめぐる時間は終わったのだ。

今は地の底が我々の戦場……。天の光ではなく、 地の底のくらやみこそが明日へのとびら……

飛空艇にて、クラウドに大空洞へ行こうとうながして

最終決戦へと呼びかけるセリフも、ヴィンセントにかかればこのとおり の名文に。つくづく彼は詩人である。

ジェノバ・プロジェクトのチー ムメンバーは、主任であるガス ト博士と、助手の宝条、ルクレ ツィアの3人。任務で彼らに同行 していたヴィンセントは、ルク レツィアに恋心を抱くようにな り、プロポーズする。だが、彼 女はそれを断って、宝条と一緒 になる道を選んだ。宝条がガス トへのコンプレックスに苦しむ さまを見てきた彼女は、母性的 な愛情を彼に抱き、守りたいと 思ったのだ。

>>> * 2

セフィロスを産んで数年、ルク レツィアの身体はしだいに変調 をきたし、外見も醜く変化して いった。人に見せられぬ姿とな った己に絶望したルクレツィア は失踪。彼女がこんな不幸にお ちいったのは宝条の無謀な実験 のせい――情ったヴィンヤント は宝条に食ってかかるが、逆に 銃で撃たれ、意識を失っている あいだに宝条の「科学的好奇心」 のエジキとなってしまう。

>>> * 3

ヴィンセントもユフィと同様、 仲間に加わる時期が決まってい るわけではない。最速で仲間に なるタイミングは、この時点。

>>> * 4

宝条の支援を受けつつ、滝の そばのほこらでひっそりと生活 (ごでいたルクレツィア、彼女に、 その息子セフィロスの消息を尋 ねられたヴィンセントは、「セフ ィロスは死んだ」とウソをつく。 セフィロスのせいで星が滅亡の 危機に瀕していることや、星を 救うために自分がいまセフィロ スを倒そうとしていることとそ れらの真実がルクレツィアを苦し めるだけとわかっているがゆえ の、優しいウソだ。

>>> * 5

宝条との会話時にパーティーに いると、ヴィンセントは会話中 に怒りを示す。セフィロスが宝 条とルクレツィアの息子である ことは、クラウドたちには初耳 でも、ヴィンセントにとっては 既知の事実。それゆえ宝条には、 父としての態度を期待していた のかもしれない。だからこそ宝 条が、妻を「私の子を身ごもった 女」呼ばわりし、息子を「実験の 成果」あつかいするのは、耐えが たかったのだろう。













◆ロケット計画中止後も「艇長」 と慕われ、村の顔役をつとめて いるが、本人は、集団をまとめ るのはあまり好きではなさそう。



▶若くして初の宇宙飛行士に抜擢さ れた腕前はダテではなく、メカニッ クたちからは「伝説のパイロット」と 尊敬されている。そのわりに、機械 類にはくわしくないようだが……。

▶十数年来ずっとシドの胸の内にく すぶりつづけているのは、「もう一 度宇宙へ挑戦したい」という熱い思 い。自分の夢をかなえたいという理 中だけで、神羅本社が宇宙開発を再 開する日を待ち望んでいる。





艇長シドの勢血ワンマン人生



べらんめえ口調でタンカを切 り、ムチャも勢いで押し通す。 議論が苦手で、大事な話も寝て いて聞いていないことが多い。



▶熱くなりやすく、曲がったことが 大嫌いという、まるで江戸っ子のよ うな性格。自分では若くないと思っ ているようだが、そのワガママっぷ りと行動力、そして純なところは、 少年そのものだ。



トシだトシだとしょっちゅう口に しているせいか、32歳のわりには **貫禄があり、言葉づかいも動作もお** っさんくさい。口にはつねにタバコ をくわえている。



立ち……ロケット打ち上げが中 止となったその日から、シドの モヤモヤがはじまった。

シドのお下品な 発言の数々

シドは、言葉に何かと「クソ」 をつけたがる。クラウドたちは 「バカやろうのクソッタレ」だし (しかもホメ言葉)、ルーファウ スは「クソむすこ」あつかい。タ イニー・ブロンコ不時着時の「チ ビらないようパンツを押さえて な」のひとことも強烈だ。



↑たとえ話し相手が女性であっても、知り合 って間もない人物であっても容赦ナシ。

シドとシエラの 微妙な関係

もともと気の荒いシドだが、 かつての仲間で同居人のシエラ に対しては、とくに態度が乱暴 になる。自分の夢を奪った憎い 相手ではあるが、それ以上に特 別な意識があるようだ。彼の複 雑な思いを読み解く力ギは、ロ ケット「神羅26号」がにぎる。



★基本的に単純な性格のシドだが、シエラに 対してだけは直球で挑みにくい様子。

CHARACTER COLUMN : Cid Highwind

ヤニをこよなく 愛する男

ヘビースモーカーのシドは、 何かにつけてタバコをふかす。 古代種の神殿では、黒マテリア を拾いに行くクラウドたちを見 ながら悠々と一服。コレルでは、 炭坑列車から神羅兵を追い払っ てしみじみ……って、どれもそ んな場合ではない!?



↑カウントダウンはまだつづいているのに悠 長な……コレル炭坑列車でのひと幕。



ゲーム開始前

- ●【32年前】誕牛
- 神羅のパイロットとして活躍。
- ロケット「神羅26号」のパイロットに選ばれるも、打ち上げが中止に。以後、ロケット村で、打ち上げ中止の事態を招いたシエラに身のまわりの世話をさせつつ、仲間のメカニックらとともにくすぶりつづける(※1)

「おら、そんなカメみたいにちんたら仕事してるんじゃねえよ。 お月さんがまちくたびれてそっぱ向いちまうぜ!」 「でももヘチマもねえ!! おめえはバカじゃねえんだから

もちっと、手ぎわよくやれよ

一 回想シーン:点棒に手間取るシェラに

毒舌ながら、テンボ良く味のある語り口。 シエラをバカにしているようで、その仕 事ぶりを評価しているのが読み取れる。



ゲーム開始後

宇宙開発再開を期待してルーファウスの訪問を受けるが、思いを裏切られる。神羅にタイニー・ブロンコを渡すのを拒否し、クラウドたちに同行(※2)

「おっ! 若いモンにしちゃなかなか感心じゃねえか」

一 ロケットについて尋ねられて

同かにつけて相手の「若さ」を引き合いに出し、自分を年寄りあつかいするシド。そんな彼の言動はまだまだ若い。

「かね、金、カネだあ?

オレ様の夢をソロバンかんじょうだけでぼうにふるない!」

- 神羅が宇宙開発を中止したことをグチり

神羅が宇宙開発をやめたことに文句を言う。会社の事業なのに自分中心に考えているあたりがなんとも……。

「ケッ! シエラよう。どうしてテメエはそんなにどんくせえんだよ! 客が来たら茶くらい出せよな、この**ウスノロ!**」

クラウドたちと立ち話をしていたシエラを怒鳴りつけて

「奥さん? 笑わせるない! シエラが女房だなんて**トリハダがたつぜ**

クラウドの誤解を言下に否定して

シエラに対してはとりわけ手厳しいシド。 献身的に世話している女性にこの態度では、そばで聞いているクラウドたちが気を悪くするのも無理はない。打ち上げ失敗の件が尾を引いてるとはいえ、ここまで意固地だと、別の感情があるのではとカンぐりたくなる。



- 入手したキーストーンをケット・シーに奪われ、彼がスパイだと知る
- 古代種の神殿で黒マテリアを入手するも、セフィロスに奪われる
- エアリスを追って訪れた忘らるる都で、エアリスの悲劇に直面











神羅ジュノン支社にいたメカニックを味方につけてハイウインドを奪い、バレットやティファを助けて脱出(※3)

「カッコつけてるかと思えば間の抜けたこともする。 やたら物知りなヤツだと思えばあたりまえのことも知らない。 動き方も話し方もなんかチグハグなんだよな。 今にして思えばああ、**なるほど**ってやつだけどよ」

クラウドのことを思い返して

ふだんのガサツさを思うと、意外なほど鋭い指摘。クラウドとともに過 ごした時間は短いが、彼の矛盾を見抜いていたようだ。

- ミディールで、魔晄中毒になったクラウドと再会
- 暫定リーダーに抜擢され、コレルとコンドルフォートで、ヒュージマテリア争奪 戦を展開

「へ……星を救う船か。……ちょっと熱いじゃねえか。 今のは**ハートにズンと来た**ぜ。オレ様も男だ! やったろうじゃねえか!」

- バレットからリーダーに推されて

- 当初はリーダーなんて面倒くさいことはイヤだと言っていたのに、バレットに乗せられあっさりその気に。なんて単純な……。
- ミディールで、ライフストリームからもどったクラウドとティファを迎える
- ヒュージマテリアを回収しに海底魔晄炉へ
- ロケットに積まれたヒュージマテリアを回収するためロケット村へ向かい、「宇宙に出る」という長年の夢を思いがけず実現させる(※4)。ロケット内でアクシデントにあうもシエラに助けられ、脱出ポッドで地上へ帰還

「シェラ……確かにおまえが正しかったぜ」

かつてシエラが危ぶんでいたボンベが爆発したと知って

シエラの根拠のない心配のせいで夢をつぶされた……と思いこみ、不当に彼女にツラく当たってきたシド。しかし、ここでシエラの正しさが証明され、長年の胸のしこりがようやく消え去り、楽直になれたのだろう。以降は、シエラに対する態度も軟化していく。



「この星は子供みてえなもんだ。でっけえ宇宙の中で 病気になっちまって震えてる子供みてえなもんだぜ。」 **誰かが守ってやらなくちゃならねえ**」

宇宙に出た感想を言い、星を守ろうと仲間に呼びかけて

- 絶望しかけた仲間を奮い立たせる、シドー世一代の名場面。もっとも、 星を救う肝心の方法は「考え中」というオチが。
- 忘らるる都へ行き、ホーリーがすでに発動していたことを知る
- 魔晄キャノンにて宝条の暴走を止め、魔晄炉の爆発を防ぐ
- クラウドの提案で、自分が戦う理由を確かめるため、いったん飛空艇を降りる。 翌朝もどり、仲間とともに北の大空洞へ発つ(※5)
- 最終決戦へ

注 利

>>> * 1

打ち上げが中止になったのは、 競終チェックのためにエンジン ルームに残っていたシエラを教 おうと、シドが緊急停止スイッチ を押したから。この事件が貝体 的に何年前の出来事なのかは不 明だが、魔晄エネルギーの発見 とともに宇宙産業リントが活 躍し5年前にはメリルジェーが活 躍し5年前にはメリルジェーが活 などさなどを考えると、だいた たことなどを考えると、だいた い10年くらい前のことだろう。

>>> * 2

>>> *:

ルーファウスの乗ったハイウ インドで北の大空洞から影出し、 ほぼ彼の拘束下にあったシドだ が、不満を抱えていたメカニックを味方につけ、飛空艇もう。こ れも、低説のパイロットとして の実績と名声が配せるフザ・

>>> * 4

■分の愛着あるロケットを打ち 上げてメテオを壊すと聞くやリア うはずだったヒュージマテリア はそっちのけで神羅の作戦に加 わってしまうシド。「科学に賭け でみたいなどと珍しくもっとも らしい理由をたくさん述べことも もが、本当はテョイ(ライク、原、 を一多で、あたり、「自分はこの ロケットで宇は、「自分はこの にけなのかも」と、あずからの気 持ちを見つめている。

>>> ** 5

一度大空洞に向かったあとのシ ドは、防寒はなくても持ってい てくれる人がいる」というミュー ジカル(LOVELESS(-P-223)] でのセリフを意味深に引き合い に出し、戦いが終わったら船を降 りる。としみしなした様子でつぶ やく。おそらく、最終決戦の前 にシドはシエラに会いに行き、 彼女のもとにかならず帰ると心 に齧ったのろう。





←「オレ」から「私」への一人称の 変化は、彼自身の変化を如実に 示すもの。ライフストリーム内 でさらなる知識を身につけた現 在の彼は、星の命を独占しよう としている。

▶ソルジャー・クラス 1STでも比類 なき力を誇る、英雄的存在だったセ フィロス。しかし、5年前ニブルへ イムで己の出生の秘密を知ってから は、破壊のかぎりをつくすジェノバ そのものと化した。

▶自分は人間なのか? どのように して生まれたのか?――ニブル魔晄 炉でセフィロスの内に生じた疑問。 その悩みはやがて彼の心を塗りつぶ し、人ならぬ存在へと変えていく。





ザックスをたしなめたり、故 郷をなつかしむクラウドに配慮 したりしていた5年前のセフィ ロス。当時は頼りがいのある先 輩といった様子だった。

▶ クールで冷淡なところはあったも のの、ソルジャーとして活躍してい た当時は、人間くさい面も持ってい た。だが、ジェノバの体現者と化し たいま、彼個人の人間としての性質 は消え去ってしまったかのようだ。

> ▶腰まで届く銀髪をなびかせ、黒い ロングコートを羽織った、神秘的な 美青年。容姿は完璧なまでに整って いるが、魔晄の色に染まった瞳は冷 たく、人を寄せつけぬ雰囲気だ。





存在に苦悩し、神羅屋敷の地下 で真実に近づこうとする。その 悩みが晴れたとき、彼は…

英雄セフィロスの実像

各地に現れる 複数の「セフィロス」

神羅ビルの最上階で復活が確 認されて以来、クラウドたちの 行く先々に現れるセフィロス。 だが、そのセフィロスは、神羅 ビルにいたジェノバが、セフィ ロスの姿をとったもの。また、 運搬船や忘らるる都、竜巻の迷 宮において立ちはだかる「ジェ ノバーの名を持つモンスターは、 ジェノバが身体の一部を切り離 し、モンスター化させたもので ある。セフィロス本体は5年前 に命を落として以来、北の大空 洞において肉体が完全に再生す るのを待っており、最終決戦の ときまでクラウドたちと会うこ とはない(詳細はP.54を参照)。

セフィロスの意志と ジェノバの意志

各地のヤフィロス・コピーた ちは、セフィロスの名を口々に つぶやき、リユニオンのために 集まっていく。ジェノバの意志 が人間としてのセフィロスの心 を食ったようでいて、じつはセ フィロスの意志がジェノバを支 配したのか……



↑セフィロスの声は"母"ジェノバを超え、コ ピーたちの細胞に呼びかける。

CHARACTER COLUMN : Sephiroth

"人間"セフィロスの 数少ない思い出

カームにてクラウドが語る、 5年前のセフィロスの様子から は、笑ったりあきれたりといっ た人間らしいセフィロス像が浮 かんでくる。カームでのクラウ ドの語りには作られた部分も多 いが、セフィロスの話に関して は真実と考えてよさそうだ。



↑戦うセフィロスの勇姿が見られる、貴重な 場面。彼の圧倒的な強さが伝わってくる。



ゲーム開始前

- 【25~30年前】ニブルヘイムにて誕生(※1)
- ソルジャー・クラス 1STとして活躍。伝説のソルジャーと呼ばれる
- 【5年前】 ニブル魔晄炉の調査のために、同じソルジャーであるザックスや神羅 兵のクラウドらとともにニブルヘイムへ。魔晄炉にて宝条の実験を目にしたのを きっかけに、己の存在に疑問を抱く

「どんな気分がするものなんだ?

オレには故郷がないからわからないんだ……

-- 回想シーン: ニブルヘイム到着時にクラウドへ向かって

彼の生い立ちの複雑さを感じさせるセリフ。ティファから「冷たい人物」と評されてはいるものの、この時点のセフィロスには、人間らしさが感じられる。なお、このセリフは、カームでのクラウドの回想では、目の前にいる"ソルジャーの"クラウドに発せられたかに見えるが、実際は、画面内に映っていない兵士姿のクラウドに向けられたもの。



「神羅カンパニーの宝条。

偉大な科学者の仕事を引き継いだみじゆくな男だ。

コンプレックスのかたまりのような男だな」

回想シーン:魔晄の泉にてティファたちにマテリアの説明をするなかで

宝条の様子を間近で見てきたセフィロスならではの、鋭く冷たい視線。 宝条への軽蔑の念がハッキリと出ているが、そこまで見くだしている相 手が自分の実の父親だとは、彼は最後まで知らない。

「……子供のころからオレは感じていた。

オレは他のやつらとはちがう。

オレは特別な存在なんだと思っていた。

しかし、それは……それはこんな意味じゃない

回想シーン:魔晄炉で宝条の実験に触れ、己の出生について悩み

自分は特別だと思ってきたというところに、クラウドとの意外な共通点が見える。もっとも、クラウドの場合はコンブレックスの裏返しであり、 セフィロスの場合は実力がともなってのことなのだが。

【5年前】神羅屋敷で資料を読みあさった結果、自分が古代種だと確信。ニブルへイムを焼き払い、廃晄炉にいる"母"ジェノバとともに約束の地へ向かおうとするも、クラウドにはばまれ、ライフストリームへ落下する(※2)

「オレは選ばれし者。

この星の支配者として選ばれし存在だ。

この星を、愚かなおまえたちから

セトラの手にとりもどすために生をうけた

この時点からセフィロスは豹変し、人としての立場を捨てて、人類の敵とも言える行動に出るようになる。なお、このとき彼が「自分は「ヴェノトラ」と誤解しているのは、「ヴェノバープロジェクトの資料を読んだため。











ゲーム開始後

- 宝条が創り出したセフィロス・コピーたちや、神羅ビルに保管し直されたジェノ バに対して、リユニオンを呼びかける(※3)
- [ジェノバ] 神羅ビル67階のケースから脱走。最上階にいたプレジテントを殺害したのち、神羅ビルを脱出してミッドガルを出る(※4)
- ■[ジェノバ] ミドガルズオルムを倒しながら湿地帯を越え、ミスリルマインへ
- 【ジェノバ】ジュノンで神羅兵を殺害しつつ運搬船へ潜入。船倉でクラウドたちと対面し、腕をジェノバ・BIRTHに変えて彼らと戦わせる
- [ジェノバ] コスタ・デル・ソルに上陸後、ゴールドソーサーへ
- [ジェノバ] 神羅屋敷地下でクラウドにリユニオンをすすめ、ニブル山を越えて北へ向かうと言い残して消える(※5)
- じェノバ ボーンビレッジでキーストーンについて尋ねる
- 『ジェノバ』ツォンが扉を開けたあとから古代種の神殿へ侵入。黒マテリアを入手 したクラウドに呼びかけ、黒マテリアを手に入れる

「この星のすべての精神エネルギー。

この星のすべての知恵……知識……。

私はすべてと同化する。私がすべて……すべては私となる」 再生された映像内で、ツォンに野望を語り

「星とまじわり……私は……今は失われ、かつて人の心を
「玄配」た存在……『神』として生まれ変わるのだ」

- 壁画の間で、エアリスに目的を問われて

自分の姿をしたジェノバの口を通して、恐るべき野望を語るセフィロス。 己を古代種以上の存在と位置づけ、「神になる」と明言している点が、5 年前とは明確に異なる。

「つめたいな。私はいつでもおまえのそばにいる」

- 壁画の間で、クラウドの前に姿を現して

- 意味深な言葉をつぶやき、クラウドをあやつるセフィロス。ジェンバ細胞を持つ者としての役割――黒マテリアを持ってきてセフィロスと同化することを、クラウドに思い出させようとしているのだ。
- [ジェノバ] 忘らるる都の水の祭壇で、ホーリーを唱えていたエアリスを手にかけ (※6)、身体の一部をジェノバ・LIFEに変えてクラウドたちと戦わせる

「悲しむふりはやめろ。怒りにふるえる演技も必要ない」 「なぜなら、お前は……人形だ」

― エアリスを失い動揺するクラウドに向かって

- 。 悲しみ混乱するクラウドに、追い討ちをかけるような言葉。「人形」という表現は、ここではじめて登場する。
- 「ジェノバ」北の大空洞にある竜巻の迷宮においてクラウドたちと対面。ジェノバ・ DEATHに変身して戦う

「そう、ここまでだ。この身体の役目はな」

クラウドたちに向かって意味ありげに

- 自分の身体でさえ道具であるような発言をすることで、これまで各地に 現れたセフィロスが本体ではないと暗に匂わせている。
- クラウドをあやつって黒マテリアを手に入れ、メテオを発動させる
- 星の体内にて、クラウドたちと最終決戦

注釈

>>> * 1

ジェノバ・プロジェクトの一環 として、生まれる前にジェノバ・ 開発を植えつけられ、"人工的な 古代種"として創り出されたセフィロス。 曲線的にはまそとルクリ ツィアの子になるが、その真相は セフィロスには伏せられた。セ フィロスには伏せられた。セ ウツィアは今後で変化に耐え切れ 李失踪。セフィロスは神羅カン バニーにて、宝条か5「毎のち」の ジェノバ」とだけ関かされて育っ。

>>> * 2

絶命したセフィロスだが、彼の意志はライフストリームに溶けて別の命の源となることをこばみ、北の大空洞にて新たな肉体を構築しはじめた。

>>> ** 3

セフィロスの意志は、兄弟的存在であるセフィロス・ロビーのほか、彼の明体であるシェノバをもあったリバをもあったリバをもあったりはじめた。このあとセフィロス本体が行動するがだが、彼のようだが、彼りェノバの口を通して話しる。そのため、このページでは、ジェノバの行動も配した。

>>> * 4

ジェノバの首がセフィロスとと もにあったためか、セフィロスの 意志が強かったためか、リユニオ ンは神曜ビルのジェノバのもとで は起こらず、ジェノバ自身が移動 をはじめか。

>>> * 5

ニブル山を越えて北へ向かったはすのセフィロス(の姿をした シェノバ)だが、その後は古代植の神殿へ向かって南下している。まずはリユニオンの本能に従った磐層点である北へ向かったものの、途中で黒マテリアを持ってくるよう本体から指令を受け、古代種の神殿へとまわり道することになったのだ。

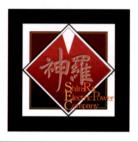
>>> ** 6

エアリスの命は絶ったものの、 ホーリーの祈りを止めることはで をなかったセフィロス(の姿をし たジェノバ)。だが、北の大空洞 にいるセフィロスが、その強固な 意志の力により、最終決戦まで ホーリーの発動を抑えつづける。

神羅カンパニー関連

KEYWORD ▶ 【神羅カンパニー】

この世界を事実上仕切っている、巨大企業。もとは「神 羅製作所」という名の兵器開発会社であったが、魔晄エネ ルギーの発見を機に飛躍的に成長。魔晄エネルギーを凝縮 した「マテリア」や、魔晄エネルギーを直接その身に浴びた 精鋭兵士「ソルジャー」を戦場に投入して当時世界全土に広 がっていた大戦を終結に導き、さらに生活面にも魔晄エネ ルギーを応用することで、その後の世界を支配した。





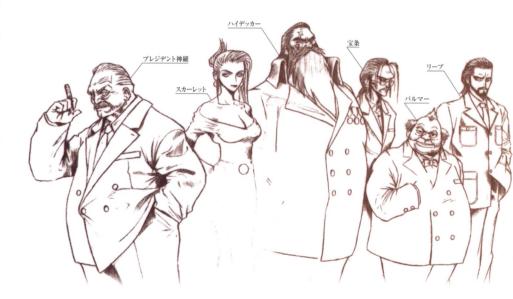
プレジデント神羅

登場場所:伍番魔晄炉、神羅ビル

神羅カンパニーの社長。一代にして、ただの兵器開発会社でしかなかった神羅カンパニーを、世界を支配する大企業にまで育てた、凄腕の経営者。人心掌握術に長け、アメとムチを巧みに使いわけることで、世論を思うままに誘導してきた。古代種の言い伝えにある「約束の地」に豊富な魔晄エネルギーが眠ると信じ、それを独占してさらに会社を発展させようともくろんでいる。



◆金の力で人の心をつかんでこそ世界を支配できるというのが持論。対立する意見を持つ息子ルーファウスを危険視し、会社の中枢から遠ざけた。







治安維持部門統括ノハイデッカー

登場場所:神羅ビル、ほか

治安維持担当とは思えぬほどガサツ な男で、「ガハハハ」という下品な笑い に表れるとおり、その言動からは知性 がみじんも感じられない。立場が上の 者にはこびへつらい、弱い立場の者に は八つ当たりする、非常に迷惑な存在。 ブレジデントの一番の側近だったが、ルーファウスが社長に就任してからは 冷遇され、クラウドたちが原因と考え て一行にうらみをつのらせる。



↑統括とは名前だけで実際は何もせず、社長 におべっかを使ってばかりいたが、ルーファ ウスにはその無能さを見透かされる。



兵器開発部門統括スカーレット

登場場所:神羅ビル、ほか

重役のなかで唯一の女性。見た目は 美しく兵器開発者としても優秀だが、 言動は強烈な毒を含む。性格は極めて 自己中心的かつ冷酷であり、人の命を もてあそぶのも平気。その独善性は、 「キャハリという特徴的な高笑いに象 徴されている。4年前コレル村を焼き 払い、バレットとダインの片腕を奪っ た張本人。物語後半では魔晄キャノン やブラウド・クラッドを生み出す。



↑プライドが非常に高く、同僚を見くだす発言もしばしば。ハイデッカーとは、バカにしているわりにウマは合うらしい。



科学部門統括

登場場所:神羅ビル、ほか

良識も人道もいっさいかえりみず研究に没頭する、典型的なマッドサイエンティスト。まだ駆け出しのころにジェノバ・プロジェクトへ参加し、ガスト博士が去ったのちはその後任としてプロジェクトの指揮をとった。ガストとの共同研究でソルジャーを生み出したほか、5年前からセフィロス・コピー実験を独断で開始。会社に事情を告げぬまま、ひそかに経過を見守っている。



↑ガストへの劣等感にさいなまれており、その反動からか非道な研究を重ねる。 じつはセフィロスの父親だが、名乗り出ることはない。



学宙開発部門統括パルマー

登場場所:神羅ビル、ロケット村

宇宙開発という技術の先端分野の責任者で、重役のなかでは最年長。しかしながら、その立場に見合った知識も年相応の威厳もなく、「うひょひょ」という奇妙なログセや子どもじみた言動が、人物評をさらに低めている。紅茶に砂糖とハチミツとラードをたっぷり入れて飲むのが好きで、そのせいか丸まると太っているが、食生活を見直そうという気はない模様。



◆現在は宇宙開発事業が凍結されているため 活躍の場はほとんどナシ。シドとはとくに親 しいわけではないが、軽口をたたき合う間柄。



都市開発部門統括

登場場所:神羅ビル

生真面目で責任感の強いカタブツ中年。そのアクのなさとまっとうさで、ほかの重役とは一線を画す。構想段階から見守りつづけてきたミッドガルへの愛着は深く、ゆえに同市の治安を乱す者には厳しい。「インスパイア」と呼ばれる、無機物に生命を吹きこむ異能力者で、神羅ビルにいながらにしてケット・シー人形を遠隔操作。クラウドたちの動向をひそかに探る。



◆重役会議においても常識人としての立場を つらぬき、周囲に苦言を呈することも多いが、 たいていは聞き入れられずに終わる。

KEYWORD ▶ 【タークス】

神羅カンパニー総務部調査課の通称だが、その実態は特殊 任務を専門とする精鋭部隊。ソルジャー候補のスカウトや要 人の警護にはじまり、課報活動や敵対者の暗殺などの暗里面

に至るまで、あらゆる任務をこなす。形式上はハイデッカー の指揮下にあるが、独自の判断で動くことが多い。





ルーファウス神羅

登場場所:神羅ビル、ほか

プレジデント神羅のひとり息子。頭の回転は早くて行動力もあるが、非情で血も涙もないとの悪評も巷で聞かれる。世界を恐怖で支配しようという考えを持つがゆえに、父から危険視されていた。父がセフィロスに殺害されると、それを好機ととらえたがごとく、即座に新社長に就任。「約束の地」を見つけるため、セフィロスの追跡をはじめる。物語後半では、世界の代表者としてメテオの阻止とウェボンへの対策に追われ、皮肉にも恐怖から世界を守る立場にまわることになる。



↑重役たちと会議を重ねて、ウェボンやメテ オへの対策を練り、実行に移す。人間性に問 題はあるが、切れ者なのは確かだ。



ツォン

登場場所:七番街ブレート支柱、ほか

タークスのリーダー。まだ年若いが、 10年以上も前から第一線で活躍してきた。現在は部下のレノたちに指示を 出すことが多く、みずから前線に立つ 機会はあまりない。礼儀正しく、つね に冷静で感情をあまり表に出さない が、確保すべき古代種として古くから 知るエアリスに対しては、特別な想い を抱いている。



レノ

登場場所:スラムの教会、ほか

燃えるような赤毛が特徴的な青年。 制服のスーツを着くすし、ひょうひょうとした態度をとるので不真面目で無 責任な人物のように思えるが、ターク スとしての自負と誇りは人一倍強い。 一方で、仕事とブライベートとのけじ めはキッチリつけるのがモットー。 「~だぞ、と」を語尾につけた独特の言 棄づかいで話す。



リーナ

登場場所: ミスリルマイン、ほか

タークスの紅一点。まだ駆け出しの 新人で、七番街ブレート落下作戦でレ ノが負傷したのを受け、人手不足をお ぎなうためにメンバーに選ばれた。口 が軽く、うっかり機密をもらしてしま うのが欠点だが、何事にも全力で取り 組むガンバリ屋で、それゆえ不真面目 な先輩たちに不満を抱くことも多い。 ツォンに淡い想いを寄せている。



ルード

登場場所:神羅ビル、ほか

レノの昔からの相棒。口数の多いレノとは対照的にほとんど口をきかないが、不言実行をモットーとしているというよりも、単に言葉をつむぐのが苦手であるようだ。光り輝くその頭は、ファッションではなく自然の成り行きではあるものの、それを気にしている様子はない。敵方であるティファに、ひそかな恋心を抱いている。

過去のシーンに登場する人物



ザックス

登場場所:ニブルヘイム(クラウドの回想)

仲間思いでポジティブ思考の陽気なソルジャー。辺境の村 ゴンガガの出身で、十数年前、ひと旗あげようとミッドガル にやってきた。ソルジャー・クラス1STに選ばれた実力者だ が、ニブル魔晄炉へ派遣されたことで運命は急転。セフィロ

スの暴走を止めようとして重傷を負い、宝条の実験体にされたあげく、脱走中に射殺された。物語 アタスの配憶や立場を参考に、理想の自分を無意識のうちに演じている。





←同僚であるセフィロスのほか、 一般兵のクラウドとも仲が良く、 魔晄中毒になったクラウドを、 「トモダチ」として最後の最後ま で支えつづけた。



ザンガン

登場場所:ニブルヘイム(クラウドの回想)

独自に編み出したザンガン流格関係を使いこなす、ティファの格闘の師匠。つねに放浪の旅に出ており、各地に128人もの弟子を抱える。旅の途中で立ち寄ったニブルヘイムにて、少女だったティファに格闘技を伝授。その後しばらくしてセフィロスによる村の焼き討ち事件に直面し、魔晄炉からティファを助け出してミッドガルへ運んだ。





ティファパパ

登場場所:ニブルヘイム(クラウドの回想)

ティファの父親。妻を早くに亡くしたこともあって、ひとり娘のティファを大切にし、娘を危険な目にあわせたクラウドに不信感を抱いていた。村を守ろうとする気持ちが強く、 5年前、暴走したセフィロスを止めようとして命を落とす。



ガスト・ファレミス

登場場所:アイシクルロッジ(映像)

エアリスの父。すぐれた科学者として知られ、神羅カンパニー科学部門の統括役に就いていた。古代種研究の第一人者であり、ジェノバを古代種と信じて「ジェノバ・プロジェクト」を立ち上げ古代種を増やそうとするが、研究途中であやまちに気づき辞職。アイシクルロッジでイファルナの協力を得ながら、独自に研究を進めていた。だが、娘が生まれて間もなく宝条に殺され、研究成果も奪われる。



◆古代種研究の参考人としてイファルナから聞き取り調査を行なっているうち、いつしか愛し合うように。ささやかながら幸せな生活を送っていたが……。



イファルナ

登場場所:七番街スラム駅(エルミナの回想)、アイシクルロッジ(映像)

エアリスの実母。アイシクルロッジに住んでいた古代種の 女性で、純血の古代種としては最後のひとりだった。ガスト の研究に協力するうち彼とのあいだに愛が芽生え、家庭を築 き娘を出産。しかじその幸福の絶頂期に宝条にすべてを奪わ れ、エアリスともども実験体として神羅ビルに捕らわれてし まう。数年後に脱走するが、スラムの駅で息を引き取った。



←娘エアリスとともに過ごした わずかなあいだに、古代種の言 い伝えを娘に教え、白マテリア も彼女に託した。



ルクレツィア

登場場所:ルクレツィアのほこら、ニブルヘイム(ヴィンセントの回想)

神羅カンパニー科学部門に所属していた女科学者。ジェノバ・プロジェクトの一員で、ガストの助手をつとめていた。 美しく聡明だが、宝条への愛ゆえに人の道を踏みはずし、己と我が子の肉体を実験に提供。ジェノバ細胞を宿す子――セフィロスを産むも、実験の影響で身体に変調をきたし、人前から姿を消す。ヴィンセントのあこがれの女性であり、彼が罪の意識を抱く原因となった人物。

ミッドガルの人々



ビッグス

登場場所:壱番魔晄炉、ほか



バー「セブンスへブン」に集うアバラ ンチのメンバーのひとり。マジメなし っかり者で、星命学の教えをつねに頭 に置いて反神羅活動を行なっている。 リーダー風を吹かすバレットには内心 不満もあるらしい。



↑バレットへの不満が寝言に現れる。酒グセが悪く、酔ってクラウドにからむ場面も。



ウェッジ

登場場所:壱番魔晄炉、ほか



ビッグスの弟分。ふくよかな身体つきもユーモラスな、場のなごませ役。 人あたりが良く心優しいが、気が弱く て腰が低いため下っ端あつかいされや すい。「~ッス」を語尾につけた、体育 会系ノリのていねい語で話す。



∱ぶっきらぼうなクラウドにも積極的に話しかけ、その気持ちをくみ取ろうとする。



ジェシー



メカに強く、ハッキングから爆薬の 調合まで手広く行なう、アバランチの 計画には欠かせない人物。サバサバし たなかに、女らしさを漂わせている。 「う・か・つ」がログセなとおり、少々 うっかり者なのがタマにキズ。



↑ 壱番魔晄炉爆破の件を通じてクラウドにひかれ、アプローチする。



マリン

登場場所:七番街スラム、ほか の

バレットが自分の娘としてかわいがっている、4歳の少女。バレットがコレルに住んでいたころの旧友ダインの娘だが、生まれて間もなくバレットに育てられることになった。幼いながら、アバランチの留守には拠点のセブンスへブンを守るしっかり者。ちょっぴりおしゃまなところもある。





エルミナ

登場場所: 伍番街スラム (エアリスの家

元気できっぷのいい、エア リスの育ての母。出征中の夫 の帰りをスラムの駅で待つさ い、イファルナの死を偶然看 取り、その遺言を聞いてエア リスを育てはじめた。不思議 な力をかいま見せてきたエア リスに過酷な連命が待ち受け ていることを感じ、彼女の幸 せを心から祈っている。











ドン・コルネオ

登場場所:コルネオの館、ウータイ

欲望うずまく危険な街、ウォールマーケットの顔役 (ドン)。とんでもない好色 漢で、「おヨメさん探し」と称して好みの女性を金で集め、夜な夜な相手をさせている。奇抜なセンスを持ち、その感性のすさまじさは衣装や館の装飾に現れているとおり。アバランチをつぶず神羅の計画に荷担したが、のちに神羅から追われるハ



メになる。 10-4-4 12-05-2011-3-30-457 10-40-411

←小太りの体型に「ほひーほひー」がログセの独身中年貴族。 女に対する執着はあきれるほど強い。

◆クラウドたちに七番街スラム壊滅計画の情報をもらしたカドで神羅のお尋ね者になり、クラウドたちへの復讐の機会をさればう



ソッチ&コッチ

登場場所:コルネオの館

ドン・コルネオの手下のふたり組。コルネオのおヨメさん 候補のおこぼれにあずかろうとするも、あえなく撃沈する。



◆色黒肌にモヒカンが特徴の コッチ。相当モテないらしく、 カワイイ女の子とスウィ〜ト な恋人同士を演じるのが夢。

→緑のスーツを着込んだソッ チは、ティファかエアリスが コルネオに選ばれたとき、ク ラウドの相手をまかされる。





ジョニー

登場場所:七番街スラム、列車内部、蜜蜂の館、コス タ・デル・ソル

不良っぽい派手な外見とは裏腹に、純朴で、思い悩みがち な青年。ティファにひそかにあこがれ、セブンスへブンに通 い詰めていた。七番街スラムで両親とともに暮らしていたが、

一念発起してひとり 旅を決行。途中、蜜 蜂の館の誘惑に負け そうになるも旅をつ づけ、最終的にはコ スタ・デル・ソルに たどり着き、しばしめ る。クラウドへの態 度はキツイ。



★当初は青春まっさかりといった風でいかに も頼りなかったが、最後は愛する女性のため に一人前の男に成長する。



神羅課長

登場場所:列車内部、ジュノン、コスタ・デル・ソル

クラウドたちの行く先々 に姿を見せる、神羅カンパ ニーのサラリーマン。上司 の命令に振りまわされる中 間管理職の悲哀を全身から にじませている。本音がな かなか表に出せずにストレ スをためつづける、典型的 な小市民。



スをためつづける、典型的 ットされた髪の毛が、彼のマジメな人 様をよく表している。



ドミノ

登場場所:神羅ビル

ミッドガルの市長。市長とは名ばかりで権限はほとんど持っておらず、神羅ビルの片隅に追いやられ、どうでもいい仕事を押しつけられている。自分をないがしろにする神羅に不満を抱き、うっぷんをためているが、行動には出ない。



ハット

登場場所:神羅ビル

ミッドガル助役。市長のストレスのたまり具合を間近に見ている、市長の数少ない理解者。物腰や言葉づかいはていねいだが金にはガメつく、クラウドたちに情報をちらつかせて小銭をかせごうとする。

ジュノンエリア&コレルエリアの人々



プリシラ

登場場所:アンダージュノン

アンダージュノンで祖父とともに暮らす、イルカと心を通わせる少女。海とそこに生きるものをこよなく愛しており、軍港を築いて海を汚した神羅を憎んでいる。当初はクラウドを神羅の手先と誤解し警戒していたが、モンスターに襲われたところをクラウドに救われたのちは、彼を「未来のダンナ様」と熱烈に慕うようになる。



←クラウドに助けられてからというもの、彼に夢中。話し相手がクラウドかどうかで、態度をまるっきり変えてくる。



ブッチ

登場場所:コスタ・デル・ソル

旅のおみやげマテリア屋として有名なマテリアショップの 経営者。ピチピチした女の子に店を手伝ってもらい、ラクを したいと思っている。



◆ユフィをバイトにやとったもの の、マテリアを根こそぎ奪われて しまい、涙目に。



ムッキー

登場場所:蜜蜂の館、コスタ・デル・ソル

「ムッキーの青春サークル」を主宰する、ムキムキのオヤジ。 ミッドガルにある蜜蜂の館で働いていたが、コスタ・デル・ソ ルを訪れて以来、同地を気に入り腰を落ち着ける。



◆蜜蜂の館では、気を失ったクラウドを介抱したり、一緒にフロに入ったりと大活躍(?)。

ゴールドソーサーエリアの人々



ダイン

登場場所:コレル村(回想)、コレルブリズン

コレル村に住んでいた炭坑夫で、バレットの昔の親友。村に魔晄炉を建設する計画にただひとり猛反対していた。神羅の焼き討ちによって故郷と家族、そして左腕を失って以来、神羅への怒りで心を闇に染め、いまは、かつて村があった地コレルブリズンを裏で仕切っている。愛しいものすべてを奪われた反動からか、狂気につかれたような行動に出るが……。



◆精かんな顔つきで、スラリ と引き締まった身体が、バレ ットとは好対照。



→バレットとつないだ手を撃 ち抜かれてガケ下に転落する も、奇跡的に生きていた。

Pick UP! ▶

ミーナ: バレットの妻。4年前、北コレルが神羅の焼き 討ちにあったとき、命を落とした。

エレノア: ダインの妻。ダインとのあいだに、ひとり娘マリンをもうけた。4年前の神羅の焼き討ちで死亡。



コーツ

登場場所: コレルブリズン

コレルブリズンを表向き仕切っている男。まともな話し合いができないボスのダインにかわってゴールドソーサー管理側との仲介役をつとめ、ダインの許可を得た者にチョコボレースのあっせんを行なう。言葉づかいは荒いが規律にはこまかい。無差別に発砲をくり返すダインには、閉口気味。



◆1台のコンテナを拠点に部下た ちをしたがえ、コレルプリズンの 様子を監視している。









ディオ

登場場所: ゴールドソーサー

ゴールドソーサーの園長。ピンと立てた口ひげとビキニパンツが特徴のマッチョマン。見た目にたがわず性格も豪快だが、園内の規律を乱す者には厳しい。熱い闘いを好むあまり闘技場を設置したり、貴重な品をコレクションして展示したりと、その多彩な趣味は園内に反映されている。過去の経歴は不明だが、波乱万丈の人生を送ってきた模様。



◆自分を「ちゃん」づけするセンスの持ち主。立場としては神羅寄りだが、クラウドたちの人柄を認め、好意的に接してくれる。



エスト

登場場所: ゴールドソーサー

チョコボレーサーのマネージメントを行なっている 女性。コレルプリズン脱出 のためレースに挑むことに なったクラウドに興味を抱き、レースの手ほどきをす る。頭につけたチョコボの 羽かざりと、ウェイトレス のような服装がポイント。



◆コーツいわく「見た目はヘン」だが、 チョコボレースの知識は豊富。トップ レーサーのジョーと仲が良い。



ジョー

登場場所: ゴールドソーサー

超一流のチョコボレーサー。漆黒の翼を持つ相棒のチョコボ、トウホウフハイを駆って連勝街道をばく進しており、最高のレーサーが集うSランクにおいても彼の右に出る者はいない。テンガロンハットをかぶり、ちょっと気取った口調で話す。ブライドが高く、負けず嫌い。



★常勝の名をほしいままにしているだけに、負けたときの悔しがりようは必見。エストにていないなのは、レディへの礼儀か、それとも特別な感情からか?

コスモエリアの人々



ブーゲンハーゲン

登場場所:コスモキャニオン

コスモキャニオンに住む星命学の大家。「ホーホーホウ」が ログセのひょうひょうとした老人で、レッドXIIには「じっちゃん」と親しまれている。村人のみならず各地の人々から尊敬され、星命学を直接教わろうと村を訪ねる者も多い。130歳ととてつもない高齢だが、まだまだ元気で好奇心旺盛。



◆星の声に耳を傾けその神秘に 思いをはせる一方で、神羅が発 明した最新の機械も使いこなす、 ふところの深い人物。



ブーガ&ハーゴ

登場場所:コスモキャニオン

- コスモキャニオンの長老たち。古代種に関する話や星命学の教えを、クラウドたちに聞かせてくれる。



◆酒好きの長老ブーガ。かつて コスモキャニオンを訪れていた ガスト博士と親しくなり、彼が 古代種の研究を進めるのを見守っていた。



→約束の地についての解釈を聞かせてくれる長老ハーゴ。コス モキャニオンに伝わる話や星に 関する知識を書物にまとめ、後 世に残そうとしている。



セト

登場場所:コスモキャニオン

レッド2回の父親。かつてコスモキャニオンがギ族に攻められたとき、ただひとり裏手の洞窟で戦い、村がはさみ撃ちさ

れるのを防いだ。しかし、その さい事情を告げずに人々の前を 去っていたため、息子のレッド XIIからは、母親や村人を見捨 てて敵前逃亡した卑怯者だと長 年誤解されつづける。



ロケット村の人々



シエラ

登場場所:ロケット村

シドとともにロケット事業にたずさわっていた、メカニッ クの女性。ひかえめな性格だが芯は強く、正しいと信じたこ とはやり通そうとする。ロケット打ち上げの作業中に無断で 点検作業を行ない、結果的に発射自体を中止に追いこんだ。 シドの宇宙へ飛び立つという夢をつぶした負い目から、彼の 家に住みこみ、その身のまわりの世話をしている。



◆シドから暴言を吐かれ てばかりだが、ふたりに しかわからない絆で結ば れている。じつはシドよ りも2歳年上。

ウータイの人々



登場場所: ウータイ

ウータイ地方を統治してい る、ユフィの父親。ふだんは昼 間から寝てばかりのグータラぶ りだが、じつは五強聖のリーダ ーである "総"の強聖をつとめる 強者。神羅との戦争を通じて力 と力の衝突が悲劇を生み出すこ とを痛感し、あえて力を表に出 さないようにしているものの、 娘ユフィには理解されず、口論 ばかりしている。





ブーリキ

折り目正しい中年男性。五 強の塔の1階にて、新たな挑戦 者の訪れを待つ。





シェイク

-見、鼻っ柱の強いワンパク 少年だが、見た目からは想像 もつかぬ力を秘めた実力者。





←服装から言動まで、すべての ことがユフィとのケンカのタネ に。父娘が和解するのはいつ?

KEYWORD > 五強聖

水神とともにウータイ地方の守護神と言い伝えられてき た、土地を代表する5人の強者。"力"のゴーリキー、"速"のシ ェイク、"魔"のチェホフ、"武"のスタニフ、"総"のゴドーを指

す。彼らを相手に勝ち 抜き「五強の塔」を制覇 した者は、新たに五強 聖をたばねる資格を獲 得し、ウータイの守護 獣である水神リヴァイ アサンの力を授かる。





チェホフ

五強聖唯一の女性。古風で 女性らしい言葉づかいに皮肉 のトゲがこもる。





スタニフ

いかにも剛の者といった雰 囲気の強聖。いままで挑戦者 に負けたことのないのが誇り。









尾目我之赤的

アイシクルエリアの人々



ホルゾフ

登場場所:ガイアの絶壁

己の限界に挑みつづける、ベテランの登山家。アイシクルロッジに住んでいたが、 30年前、ガイアの絶壁に挑戦するため、 家族を置いて旅立った。拠点とする小屋を 絶壁のふもとに築き、遭難者に宿を提供し たり、助言を与えたりしている。



Pick UP! ▶

ヤマスキー:ホルゾフの友人。 30年前、ホルゾフとともにガイア の絶壁に挑んだが、激しい嵐のなか で己の力の限界を悟り、みずからザ イルを切って吹雪のなかに消えた。

←自分の小屋でクラウド たちを寝泊まりさせ、絶 壁への挑みかたを教える など、何かと親切に接し てくれる

チョコボ関係の人々



グリン

登場場所:チョコボファーム

チョコボファームの経営 者。チョコボを飼育し、労 働用やレース用として売り 出す商売を、孫のグリング リンやクリンと共同で行なっている。人当たりが良く て話上手だがそれは商売用 の顔であり、いつも儲け話 探しに余念がない。



↑親切にアドバイスすると思わせて商 談に持ちこむ。子ども夫婦を失ったの がきっかけで金儲けに走り出した模様。



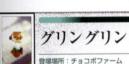
チョコボせんにん

登場場所:アイシクルエリア(チョコボせんにんの家)

チョコボのことならなんでも知っているという、伝説的な 老人。はるか北のはずれにある離れ小島の一軒家にて、隠居 生活を送っている。相当な高齢であるためか記憶があやふや で、チョコボについて尋ねられてもなかなか答えを思い出す ことができない。



◆思い出すのに時間はかかるも のの、チョコボに関するものす ごい秘密を教えてくれる。



グリンの孫。牧場にいる チョコボの世話と管理を担 当しており、野生のチョコ ボのならしかたについても よく知っている。まだ子ど もだがしっかり者で、祖父 と同じく損得にうるさい。





クリン

登場場所:チョコボファーム

グリンの孫娘で、グリングリンの妹。幼いながら、チョコ ボの顔を見ただけでその能力を見抜くという特技の持ち主。 ひたすら金儲けに走る祖父と兄の様子を間近に見つつ、ひそ かに腕を痛めている。



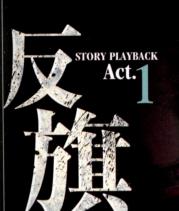
STORY ANALYSIS 2

ストーリープレイバック

S T O R Y P L A Y B A C K

神羅カンパニーへの抵抗活動にはじまり、セフィロスの追跡、そしてメテオの阻止――と、その時々で目標が変化していく『FFVII』の物語。仲間の目的もさまざまなうえ、ジェノバ、リユニオンといった謎が謎を呼び、さらに主人公クラウドの実像が不確かなため、話全体を把握するのは容易ではない。そんな冒険の旅の一部始終を、物語的な謎や見過ごしがちな小ネタとまとめて紹介していく。これまで抱えてきたであろう大小さまざまな疑問も、一度に解消されるはずだ。





遠い昔か、それとも未来のことか ―― その星に秘められたエネルギーは、巨大企業神羅カンパニーによって吸いつくされようとしていた。そんな現状に危機感を覚え、星を守ろうとするグループ「アバランチ」。物語は、彼らの抵抗活動からはじまる。

「あんたたちの

名前なんて興味ないね。

どうせこの仕事が終わったらお別れた」

別車とおなじ。 敷かれたレールには逆らえないんだ」 敷かれたレールには逆らえないんだ」 死んじやば 死んじやば ボート、1回!

爆弾を設置しようとしたクラウ ドに呼びかける謎の声。以降も、 このような謎の声がクラウドの頭 に響いたり、声とクラウドが会話 する場面が、くり返し挿入される。 これらは、本来のクラウド自身と、 宝条の実験を境にザックスの人格 が混ざって形成された「現在のク ラウド1、そしてセフィロス・コ ピーとしてのクラウドという、複

数の人格のせめぎ合いにより起き ているものだ(→P.11)。

この壱番魔晄炉の場面では、5 年前にニブルヘイムの魔晄炉を指 してセフィロスが言ったセリフを、 同じ「魔晄炉」という場所を訪れた ことをきっかけに、クラウドが思 い出している。もっとも、そのも とになったセリフを、回想シーン などで聞くことはできない。



↑「目をさませ」という呼びかけは、古代 種の神殿などではクラウドを人形化させ ようとするセフィロスの言葉として出て くるが、この場面ではちがう。

Act. 1-1 いちばんまこうろばくは



ピザのようなプレート都市によって構成された、魔晄都市 ミッドガル。都市全体を支配する巨大企業神羅カンパニー に抵抗する組織が、その夜、ミッドガルの片隅で動いてい た。"星を守るために戦う"反神羅グループ、アバランチ。 彼らの今夜の目的は、壱番街に建つ魔晄炉の爆破だった。



アバランチの今夜の活動には、新顔の メンバーが参加していた。神羅お抱え の精鋭兵士「ソルジャー」の一員だった という青年、クラウドだ。



どうにかガードスコーピオンを撃破し たクラウドとバレットは、ただちに魔 晄炉からの脱出に取りかかる。一行に 残された時間は、あと10分!



アバランチのメンバーは無事に脱出を 果たし、壱番魔晄炉の爆破は完了。一 行は神羅の目をくらますため、ひとま ず解散することに。



八番街に出たクラウドの前に、花売り の女性が現れた。彼女は、花を買わな いかと、初対面のクラウドに人なつっ こく呼びかける。

売りエアリスとの会話

エアリス(ここではま だ「花売り」と表示)と出 会う場面では、1ギルで 花を買うことができる (→P.72)。買った場合 は、セブンスへブンでテ ィファとの会話が追加さ れるうえ、エアリスと再 会したときに喜んでもら えるのだ(→P.78)。



↑つねにこのような安値というわけでは ないらしい(→P.80、234)。

っ手と戦う? 逃げ

れる。戦う戦わないは自由だが、 最終的に追いつめられ、列車に飛 び乗るという展開は変わらない。



八番街ステーションへ向かう途

中では、計3回神羅の追っ手が現









列車に乗って七番街ス ラムへもどる途中、天に そびえる魔晄都市ミッド ガルを見て、バレットが 口にする言葉。ミッドガ ルの市長の名が「ドミノ」、 助役の名が「ハット」なの もピザつながりか?



↑ちなみに、ドミノもハットも、実際に あるピザの宅配サービスの名前。



元冷羅のクラウドに対して不信感をあらわにする、アバランチのリーダー、 バレット。 魔晄炉のせいで星が危ない と訴えるが、クラウドは取り合わない。



バレットに監視されつつクラウドが爆弾を取りつけようとしたそのとき、謎の声が彼の頭に響く。「目をさませ!ここはただの発電所じゃない!」――。



改めて爆弾を魔晄ジェネレーターにセットするクラウド。とたんに警備機械 のガードスコービオンが、クラウドたちに襲いかかってきた。



集合地点の八番街ステーションを目指 す途中、神羅の追っ手に包囲されたク ラウド。ちょうど現れた最終列車に飛 び乗り、その場をやり過ごす。



アバランチのメンバーは、最終列車の なかにいた。駅に現れなかったクラウ ドについて彼らが語っていたそのと き、クラウドが登場、合流を果たす。



列車の窓から、移り変わる景色をなが める一行。天空に浮かぶ華やかなブレ ート都市も、その下に広がる暗いスラ ム街を犠牲に成り立っているのだ。



アバランチの面々が一般車両へ と移ってきたときにため息をもら す、スーツ姿の男性 神羅課長。 神羅に勤める一般社員の典型であ る彼の連命は……(P.74につづく)。



ジェシーのプレゼント

ID検知エリア通過後に ジェシーに向かって話し かけると、今度手作り作 品をプレゼントしようか と言われる。受け入れた 場合は「ドッカーンた場合 は「ズガッ〜ンとと、彼 ケックイプなの」と、彼 ケッ像弾の爆発音にかけた 返答をするのだ。



◆返答にかかわらず、ジェシーの恋の導 火線に火がつくことに。 ティファが親切な理由

バレットとケンカしなかったか 尋ねたり、酒を飲まないかとすす めたり、さりげなくではあるがク ラウドに気をくばるティファ。そ の背景には、再会以来どこかおか しなクラウドの様子を見定めてい こうとの思いがあったようだ。こ の心情は、インターナショナル版 で自覚める直前のティファの語り で明かされる(→P.170)。

CHECK 地炉爆破の反響

アバランチのアジトのテレビを 調べると、壱番魔晄炉爆破の被害 状況と、世間の反応がわかる。ジェシーの言葉から、爆発の規模が アバランチの予想を超えていたこ とがわかるが、彼らはその結果を さほど重く受け止めてはいない様 子。実際には大勢の死者が出てお り、バレットたちはのちのち、そ の十字架を重く背負っていくこと になるのだが……。



★爆破の被害にこのように驚くジェシーでさえ、直後には、自分の爆弾の晴れ舞台だと、のんきな発言をする。

Act.1-2 すらむのあじとにて

壱番魔晄炉の爆破に成功したアバランチー行は、アジトへと帰還した。次回の作戦を練るバレットたちを冷ややかに見つめ、これを最後に身を引こうとするクラウド。そんな彼を引きとめようと、幼なじみのティファは、かつてふたりが交わした「約束」を思い出させる。



アジトのある七番街スラムへもどった アバランチー同。バー「セブンスヘブ ン」にいた客をバレットが強引に追い 出し、メンバーは足早に店へ入る。



地下へ降りたクラウドは、またもバレットと口論に。元ソルジャーとしての 過去を誇るようなクラウドの態度が、 いちいちバレットのカンにさわるのだ。



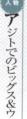


クラウドに追いすがり、今後もアバランチに協力してほしいと懇願するティファ。しぶるクラウドに彼女は、かつての「約束」を思い出させる。

VARIETY CHECK

クラウドはケンカっぱやい

セブンスへブンでのティファとのやりとりからは、幼いころクラウドが周囲とケンカばかりしていたことがわかる(→P.72)。ケンカの理由は、当時ティファとともにガケ下に転落する事件を起こしたクラウドが、彼女を教えなかった無力な自分へのイラ立ちを発散さたようとしていたため。これはのちに、ライフストリームのなかで本当のクラウドを探すとき(→P.178)に明かされるのだ。



セブンスへブンの1階と地下1階で、ビッグス&ウェッジに話しかけた場合、選択肢をまじえた会話になる。 先輩風を吹かせてちょっとスと、小心とするどが気が良く、何かとうウドと打ち解けようとするウェッジが対限的。



◆日頃のストレスからか、酒グセの悪さ を見せるビッグス。



7年前、ティファとクラウドが 給水塔で約束を交わした思い出は、 ライフストリーム内で「クラウド自 身」を探るさいに重要な意味を持 つ(→P.179)。また、「ティファ がピンチになったら助けに行く」 との約束は、この場面ではクラウ ドがアバランチに協力する理由に なっているが、じつは5年前の二 ブル魔晄炉ですでに果たされているのだ(→P.180)。



ジョニーの父と話をすると(→ P.73)、クラウドの出身地がニブルへイムであることや、5年前に同地の魔晄炉で事故が起きたことがわかる。これらは、のちのカームにおけるクラウドの回想(→P.100)の伏線となるものだ。

ニブル魔晄炉の事故は最初の魔 晄炉事故とのことだが、コレルで は4年前、ゴンガガでは3年前に 事故が起きたことを考えると(こ れらの事実は物語が進むと判明)、 魔晄炉事故は近年になって急激に 増えてきた模様。もっとも、ニブ ル魔晄炉では実際は事故は起きて いない。にもかからず事故と公 表された裏には、神羅の複雑な事 情がからんでいる(→P.103)。



店内では、クラウドの幼なじみである ティファが、パレットの"娘" マリンと ともに、仲間の帰りを待っていた。メ ンバーの無事を喜ぶティファ。



遅れて店へ入ったバレットは、くつろいでいた仲間に作戦会議を呼びかけ、 地下へ降りていく。バーの地下の隠し 部屋がアバランチの活動拠点なのだ。



カウンター席で、しばしティファと言葉を交わすクラウド。アバランチとしての初仕事を終えたばかりの彼に、ティファはねぎらいの言葉をかける。



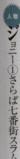
7年前、ふたりの故郷ニブルヘイムで のこと。ソルジャーになると宣言する クラウドにティファは、彼女が困った ら助けにくると約束させたのだった。



なおも去ろうとするクラウドを呼び止め、報酬を渡すバレット。クラウドは、さらに高額の報酬を条件に、今後の作戦への協力を約束する。



翌朝、マリンに見送られながら、アバ ランチー行はふたたび店をあとにする。 ティファを加えたフルメンバーで挑む つぎなる作戦は、伍番魔晄炉の爆破だ。



七番街スラムに住む赤毛の青年、ジョニー。七番街スラムをは じめて訪れたときと、セブンスへ ブンに入ってから地下へ降りるま でのあいだ、そして一夜明けたあ と、の計3つのタイミングで、彼 の行動を追うことができるのだ。



◆ほろ酔い気分のとこ されたジョニー。



★母親に家の扉を閉め切られ、なかに入れてくれと哀願する。

↓広い世界を見るため七番街スラムを旅立った彼は……(P.74につづく)。



Story playback
The variation check of words

Act. 1-1~Act. 1-2

セリフのバリエーションCHECK!!

「ストーリーブレイバック」の合間合間に入るこのコーナーでは、分岐するセリフや、聞き逃しやすい セリフの数々を紹介していく。セリフを読み解き、キャラクターたちの素顔に迫ってみよう。

Act.1-1 壱番魔晄炉爆破

花売りのエアリス

ミッドガル八番街で発生 する、エアリス登場イベン トの流れは以下のとおり。 ここで彼女から花を買った かどうかは、以降に発生す るいくつかのイベントの内 容に影響する。



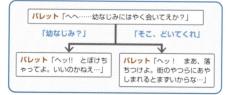


Act. 1-2 スラムのアジトにて

クラウドをからかうバレット

七番街スラムにて

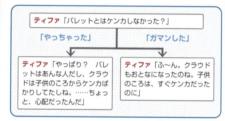
七番街スラムに到着したとき、急いでバレットに話しかけると「幼なじみにはやく会いてえか?」とからかわれる。なお、このセリフを聞くことができるのは、ティファがセブンスへブンの外に出ているあいだのみ。



ティファの気づかい①

-- セブンスヘブンに7

セブンスへブンに入ったところで、バレットとケンカした かどうかをティファが尋ねてくる。どうやら昔、クラウドは ケンカばかりしていたらしく、「やっちゃった」と答えると 「心配だった」と言われるのだ。



買ったお花は誰にあげる?

八番街でエアリスから花を買っていると、ティファの名前 入力後に発生するイベント。ティファかマリンのどちらかに 花をブレゼントすることになり、それぞれの反応が楽しめる。





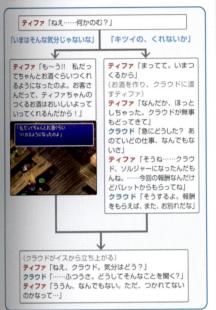




ティファの気づかい2

―セブンスヘブンにて

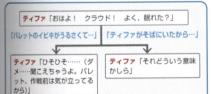
セブンスへブンの地下へ下りる前に、カウンターに立って いるティファに話しかけると以下の会話になる。会話途中に 出てくる選択肢で「キツイの、くれないか」を選べば、彼女に お酒を作ってもらえるのだ。



ティファの気づかい3

ナブンフヘブン

セブンスへブンの地下で一泊してから1階にもどってくると、ティファが「よく、眠れた?」と尋ねてきて選択肢が出現する。この場面では、ティファへのアツいアブローチともとれる(?)返答をすることも……。



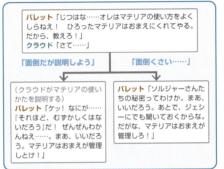


◆「バレットのイビキがうるさくて…」を選択しても、パレットには聞こえていなかったのかケンカにはならず、ことなきを得る。

マテリアの使いかた

-セブンスヘブンに7

伍番魔晄炉に出発する前に、バレットがマテリアの使いかたを教えろと言ってくる。これに対して「面倒だが説明しよう」を選ぶと、クラウドが説明をはじめるが、結局バレットには理解されずに終わってしまう。



クラウドの故郷の話

ジョニーの家にて

七番街スラムにいるジョニーの父親に3回話しかけると、 クラウドの故郷について質問される。返答によっては、彼か らニブルヘイムに関する話を聞くことが可能だ。

ジョニーの父親「ところで、あなた。故郷はおありですかな?」

「ニブルヘイムという村だ……」

「そんな面倒なものはすてたさ」

ジョニーの父親 「ほう……あ のニブルヘイム村ですか。ほ ら、何年か前にニュースにな ったことがありましたなあ。 あのときは、たしか……魔晄 炉の事故でしたか。当時は、 最初の大きな魔晄炉事故とい うことでずいぶん話題になり ましたなあ」 ジョニーの父親「ハッハッ…。 まあ、それもいいでしょうなあ。 でも、もし、あなたにも豪族が おありなら手紙ぐらい書いてあ げるのが、いいできする。 故語 はね、知らんぶりをしていても いつでも、あなたを待ってます よ。ハッハッ……まあ、そんな もんですなお



◆七番街スラムに到着してすぐは、扉を開けてもらえず、ジョニーの家に入れない。



⇒この人物がジョニーの父親。 故郷の名前を教えると、ニブ ルヘイムの情報が得られる。 破は予告ず

アジトのテレビや神羅課長との やりとりを見るに、アバランチは 事前に魔晄炉の爆破をメディアへ 予告していたようだ。そのためか、 ミッドガルへの列車はガラ空き。 アバランチに、神羅へのけん制の ほか一般人を巻きこむまいという 意図があったなら、その狙いどお りになったことになる。

CHECK ンエシーのうかつな偽造

四番街プレートの内部 を通る途中でジェシーに 話しかけると、列車内が 非常警戒体制に移行した 原因がわかる。ジェシー がクラウド用のIDカード の偽造をミスしたせいだ ったのだ。



↑クラウドへの愛をこめすぎて失敗して しまったらしい。

Act. 1-3 ごばんまこうろへ

いざ、つぎの作戦 ―― 伍番魔晄炉の爆破に挑むアバランチ。 だが、列車内でID検知に引っかかるなど、最初から手こず るハメに。どうにか魔晄炉爆破の手はずを整え脱出にかか ると、目の前に神羅カンパニーの社長・プレジデント神羅 の姿が……。ワナにハメられたのだ。



伍番魔晄炉へ向かうため、列車に乗り こんだアバランチー行。爆破予告のせ いかガラ空きとなった車内で、クラウ ドは、作戦の手順を聞く。



魔晄炉を目指して螺旋トンネルをたど る3人だが、途中で警報センサーにジ ャマされ先へ進めない。やむなく横穴 からブレート内部へ侵入することに。



ついに伍番魔晄炉に到着したが、爆弾 を取りつけようとするクラウドを、ま たも異変が襲う。その脳裏によみがえ ったのは、過去の魔晄炉での記憶……?



爆弾をセットして脱出しようとした3 人を、神羅兵が包囲する。神羅は、ア バランチを始末するため、彼らをわざ と泳がせていたのだ。

長 2 屈 す るも 0 か

伍番魔晄炉へ向かう列 車には、通勤途中の神羅 課長の姿が。二度までも 危険な連中と同乗した我 が身の不運をなげく彼だ が、話題のテロリストと 接触した貴重な体験を仲 間に自慢しようとつぶや いているあたり、なかな かしたたかだ。



↑暴力に屈せず自分の座席を死守? づきはP.111へ。

② さらば ミッド ガ

列車の3両目では、仲間に見送 られて七番街スラムを出てきたば かりのジョニーが、窓ごしにミッ ドガルへ別れを告げている。とは いえ、彼が実際にミッドガルの街 をあとにするのは、まだ少し先の 話(P.81へつづく)。



つつ、感傷 かめるジョニー。 ミッドガル



伍番魔晄炉に爆弾を取りつけようとしたさい頭痛とともにクラウドの脳裏によみがえったのは、5年前のニブル魔晄炉でのひと幕。セフィロスのせいで絶命したティファババを見て、ティファンは、の5女爆発させるこのシーンは、のち女ト100)にも登場する。壱番魔晄炉と同じく、「魔晄炉」という舞台

が、クラウドの運命の分岐点となったニブル魔晄炉での記憶を呼び 起こしたのだ。

こういった過去の記憶は、幻想の自分を演じている彼を"あるべき姿"(本来のクラウドか、セフィロスの人形としてのクラウド)へと立ち返らせようとするかのごとく、以降の物語中も頻繁にフラッシュバックする。



↑この場面は、実際にはクラウドではなくザックスの目の前で展開されていた。



今回はD検知エリアを通る直前に列車 を飛び降りなければいけない。それま で路線図モニタを見て時間を過ごそう としていると、突如、車内に警報音が。



検知エリアはまだ先のはずなのに? 一行が事情を飲みこめぬうちに、車内 は非常警戒体制に移行。チェックから 逃れるため、前の車両へ移らなければ!



なんとか危機を脱したクラウド、バレット、ティファは、伍番魔晄炉へつづく螺旋トンネルに降り立った。魔晄炉にはビッグスたちが先行しているはす。



追いつめられた3人の前に、神羅カン パニーの社長 — ブレジデント神羅が 現れた。彼は一行に耳も貸さず、機動 兵エアバスターを差し向けて去る。



エアバスターを倒した3人だったが、 機能を停止したエアバスターが自爆 し、足場が壊れてクラウドは宙づりに。 一方、魔晄炉の爆発も刻々と迫り……。



なすすべもなくクラウドを見守るバレットとティファ。やがて魔晄炉の爆発がはじまり、クラウドはブレートのはるか下へと落ちていってしまう。



車両ロックを切り抜けて5両目までたどりつくと、変装したビッグス、ウェッジ、ジェシーに会える。ウェッジと話せば、彼に弟がいることが判明。また、ジェシーからは神羅の制服が似、選択肢から返答を選ぶことに。



★どのみちクラウドはジェシーに意地悪なことしか言わない。

CHECK と ザをすりむいた時」 クラウドが伍番魔晄炉から落ちて気を失っているとき、彼の頭のなかで何者かの声が響く。声は「あのときはヒザすりむいただけですんだけど」と意味深なことを言うが、「あのとき」とは、12年前ニブル山のつり橋から落ちたときのこと(→P.181)。つまりこの場面での声の主は、12年前のクラウドの記憶を持つ、本来のクラウド自身ということになる。

CHECK 们の役にも立たないマテリア

エアリスが持っているというマ テリアは、ホーリーの力を秘めた 白マテリア。この時点では彼女が 言うとおり役に立たないが、のち に重大な役割を果たす。



◆エアリスの実母がす

CHECK
クラウドとタークス

初対面であるはずのタークスの レノに、クラウドはなぜか見覚え を感じる。神羅兵時代にタークス と行動することがあったのか、ザ ックスの記憶が混じってのこと か。あるいは「ソルジャー」として の記憶を正統化しようとして、ジ ェノバ細胞の補完能力が働いたた めかもしれない。

教

Act. 1-4 きょうかいのじょせい

会の女性

伍番街プレートから落下したクラウドは、気がつくとスラムの教会で、以前出会った花売りの女性――エアリスに介抱されていた。何か複雑な事情があるらしく、神羅の男たちに追われているエアリス。クラウドは、「デート1回」を報酬に、彼女のボディガードを引き受ける。



気を失っていたクラウドは、女性の呼び声で目を覚ます。伍番街スラムに建 つ教会に落下した彼は、そこに広がる 花畑がクッションとなって助かったのだ。



教会の奥へ逃げこんだものの、レノの 指揮する神羅兵に囲まれたエアリス。 クラウドは彼女を援護しつつ、安全な 場所へと誘導する。



屋根裏を伝い、ふたりはどうにか追っ 手から逃げおおせた。エアリスが神羅 に狙われるのは、これがはじめてでは ないようだが、いったいなぜ?



無事エアリスの家へたどり着いたふたり。 母エルミナにクラウドを紹介したエアリスは、クラウドの目的地が七番街スラムと知ると、案内役を申し出る。

VVARIETY CHEC

エアリス一喜一憂

教会で目覚めた直後の エアリスとの会話は、ど の選択肢を選ぶかや、八 番街で花を買ったかどう かによって、さまざまな 展開を見せる(→P.78)。 事前に花を買っていた場 合は、失礼な選択肢を選 んでも、エアリスが軽く 受け流してくれるのだ。



★会話がどう展開しても、マテリアの話題が出ることに変わりはない。

エアリスがクラウドの青い目を 見て、彼が元ソルジャーだと察す るのは、初恋の人ザックスがソル ジャーで、同様に魔晄の光を帯び た目をしていたため。エルミナが クラウドをエアリスから速ざけよ うとするのも、ザックスが去った ときのエアリスの落胆ぶりを見て きたからだ。

実際にはクラウドはソルジャーではないので、エアリスにソルジ

ャークラスを尋ねられたさい、一 瞬返答をためらう。このとき雑音 のようなものが彼の頭によぎるの は、ジェノバ細胞によって記憶の 補完が行なわれていることの表れ。



はザックスの肩書き。

CHECK ベッドの上での回

エアリスの家のベッドでウトウトしたクラウドは、5年前実家に帰ったときのことを思い出す。 できっかけとなる、頭のなかの呼び声は、本来のクラウがものだ。



のようなタイプ?



クラウドを介抱していたのは、八番街 で出会った花売り、エアリスだった。 彼女は再会を喜び、母がくれたという 特別なマテリアのことなどを話す。



会話を弾ませるふたりだが、そこへ怪 しい人影が。自称なんでも屋のクラウ ドに、エアリスはボディガードを依頼 する。報酬は……[デート、1回!]。



現れた男は、神羅の謀報部隊「タークス」の一員、レノだった。彼はエアリスを「古代種」と呼び、教会の奥へ向かったクラウドとエアリスを追う。



これ以上エアリスを危険な目に遭わせるわけにはいかない――エアリスの家 に泊まったクラウドは、夜中に黙って 家を抜け出し、自力で七番街を目指す。



クラウドの考えは、エアリスにはすっかりお見通しだった。 伍番街スラムの出口でエアリスに待ちふせされたクラウドは、結局彼女と行動することに。



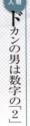
途中、六番街スラムのみどり公園でひと息入れるふたりの前を、1台のチョコボ車が通り過ぎる。そこに乗っていたのは、なんと、ティファ!?



屋根裏部屋から教会を脱出した あとでふたたび教会に入ると、少 年と少女が、エアリスの育てた花 を世話している。話しかけると、 世話してはダメかと聞かれるが、 こちらがどう答えても、彼らは花 の手入れをつづけるのだ。



◆ふたりのうち、少いう名前らしい。



伍番街スラムのドカンに住む男には、数字の「2」のイレズミが。彼は、のちに大勢登場する黒マントの人物たちと同様、セフィロス・コンー実験の被験者なのだ。ちなみに、メテオチ動後はリユニオンに旅立っており、ここにはいない。



◆男の様子は、魔晄中毒になったときの クラウド(→P.173)そっくり。

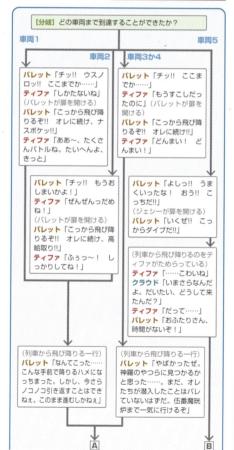
セリフのバリエーションCHECK!!

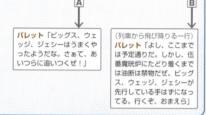
Act.1-3 伍番魔晄炉へ

列車脱出の結果やいかに……

列車で伍番魔晄炉へ向かう途中、ID検知をやり過ごすべく別の車両へ移っていくことになる。このときに何番目の車両まで行けたかで、バレットたちのセリフが変わるのだ。





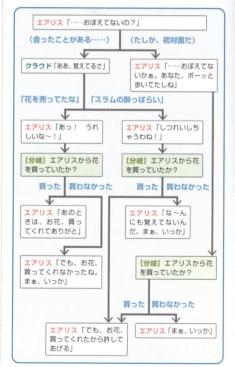


Act.1-4 教会の女性

エアリスとの再会

---スラムの教会にて

スラムの教会でエアリスと再会したとき、彼女のことを覚えているかを聞かれ、選択肢が出現する。以前にエアリスから花を買っているかどうかで会話内容がこまかく変わるので、見くらべてみるといいだろう。









扉のカゲに隠れていたレノ

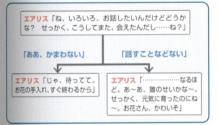
レノが登場するのは、エ アリスとの会話が一段落し たあと。だが実際には、ク ラウドが起きた時点で彼は 扉の向こう側にいて、話し かけると右の写真のように つぶやくのだ。



エアリスと話がしたい?

スラムの教会にて

自分のマテリアについての話を終えたエアリスは、いろいる話がしたいと言ってくる。これに冷たい返事をすると、クラウドが花畑の上に落ちたことを責められるハメに……。



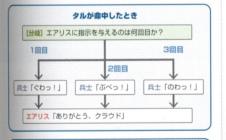
エアリスに出す指示あれこれ

教会奥にて

教会奥でエアリスに指示を出す場面では、選んだ選択肢や クラウドがとった行動によって、エアリスと兵士のセリフが 変化する。それらのセリフを、各選択肢ごとに紹介しよう。

①「しばらく待っていろ!」選択時

屋根裏から落としたタルが兵士に命中したかどうかで、エ アリスの反応が決定。また、エアリスに指示を与えるのが何 回目なのかによって、タル命中時の兵士のセリフが変わる。



タルがはずれたとき

エアリス「もう、クラウドなにやってるのよ!」

ⓑ 「戦え!」選択時

ェアリスが兵士と直接戦うことに。指示を出したときにエアリスが「わ、わかったわ」と言う以外に、セリフはない。

G 「逃げるんだ!」選択時

エアリスのセリフは「戦え!」選択時と同じ。なお、1回目と 2回目の指示で両方これを選択すると、兵士とのバトルになる。



1回目と2回目の指示で両方とも「逃げるんだ!」を選択した場合

兵士「古代種! 捕まえたぞ!」 (警備兵とバトルになる) エアリス「ふぅ、おどろいた」

ティファは彼女?

エアリスの家では、ティファという女性はクラウドの彼女なのか、とエアリスが尋ねてくる。短いセリフにこめられた、クラウドとエアリスの気持ちを読み取

ってみよう。

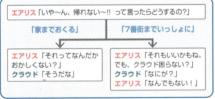


エアリス「彼女?」 クラウド「彼女?」 「そんなんじゃない!」 「そんなところだ」 エアリス「ふふふ。そ~んな にムキにならなくても、いい と思うけど」

六番街公園でのひととき

一六番街公園にて

六番街公園に着くと、エアリスを家まで送るか、今後も行動をともにするかを決めることになる。 どちらを選んでもエアリスはついてくるが、選択直後の会話内容が多少ちがう。





◆エアリスの家でティファを彼女だと言ったかどうかにかかわらず、エアリスはティファのことを意識する。



⇒「家までおくる」を選んでも、ティファを見かけてウォールマーケットへ向かう展開に変わりはない。

蜜蜂の館で愛の巣箱に入ると、 クラウドの幻影が現れ、彼自身に 呼びかけてくる。幻影は、12年 前クラウドがソルジャーになろう と決意したきっかけを思い出さ せ、本来のクラウドを取りもどさ せようとしているのだ。話の内容 はクラウドの核心に迫るシリアス なものなのだが、いかんせん場所 が場所なだけに、いまひとつ緊張 感に欠ける……。



★幼いころ、クラウドがティファたちの 輪に加われなかったこと(→P.180)を暗 示する言葉。

お 花 値段

クラウドが密蜂の館へ行ってい るあいだ、表で待っていたエアリ スは、外にいる男たちに花を売っ てちゃっかり商売している。だが その値段は、人によってマチマチ。



知らぬは当人ばかりな 2004)

Act. 1-5 こるねおのやかたへ

エアリスとともにセブンスへブンを目指すクラウドの目の 前を、チョコボ車に乗ったティファが通り過ぎていった。 行き先は、女好きで有名なコルネオという男の住む館。テ ィファの身にいったい何が? 真相を突き止めるため、ク ラウドは女装して館へ潜入することに……。



ティファのあとを追い、ウォールマー ケットを訪れたクラウドとエアリス。 どうやらティファは、コルネオという 好色な男の館へ向かったらしい。





つづいて、ブティックのオヤジの口利 きで男の館を訪れたクラウド。女装の プロの「兄貴」からカツラをもらうべく、 スクワット勝負に挑む。



女装し終えたクラウドは、ドレスに着 替えたエアリスとともに、いざコルネ オの館へ。門番から少しも疑われるこ となく、館へ入りこむのに成功する。



ティファは館の地下にいた。彼女は、 アバランチのアジト付近にいた怪しい 男からコルネオの名を聞き、くわしい 情報を得るために潜入していたのだ。

クラウドが女装すると決まった あとは、女装用アイテムを集める ことになる。必須なのはドレスと カツラだが、ほかにもコロン、テ ィアラ、下着があり、コロンは酒 場のトイレで苦しむ男に薬を渡せ ば、ティアラは宿屋の自動販売機 で買った品をマテリア屋に渡せば もらえる。いずれも複数の種類が 存在し、それぞれコルネオの評価 ポイント(右ページ参照)が異なる のだ。なお、下着は蜜蜂の館で手 に入るが、評価に影響しない品も。



体は、マテリア屋に渡った品の正



を渡すと、 ◆男がほしがってる薬 より良いコ

0 館

会員カードを入手すると入れる 蜜蜂の館では、愛の巣箱と団体様 の巣箱のどちらかを楽しめる。も っとも、愛の巣箱では入ってすぐ に気を失ってしまい、団体様の巣 箱ではムッキーのひきいるムサ苦 しい男連中に囲まれて、まったく 楽しい思いはできずに終わるのだ (→P.85)。ちなみに、愛の巣箱 ではランジェリー、団体様の巣箱 ではビキニパンツがもらえる。

使用中となっている女王蜂の巣 箱と恋人の巣箱は、鍵穴を通して なかの様子をのぞき見ることがで きる(→P.84)。女王蜂の巣箱に は、王様ごっこを楽しむ社長と、 付き合わされる部下が。一方、恋 人の巣箱では、老夫婦が独特な言 葉づかいでのんびり話している。 会話を聞き進めればわかるが、じ つはこの老夫婦、ケット・シーを あやつる男、リーブの両親なのだ。



★女王蜂の巣箱にて。会食と言えば、伍 番魔晄炉ではプレジデントも「会食の予 定がある」と話していたが……?

事恋人の巣箱にて。老夫婦のすぐそばに は、小さいながらケット・シー&デブモ ーグリの人形も見える。





このままではティファはコルネオのエ ジキになってしまう! 女に目がない コルネオの館に潜入するため、クラウ ドはエアリスの提案で女装することに。



男の夢が詰まった施設、「蜜蜂の館」。 ここに女装に必要な何かがあると確信 したクラウドは、エアリスに白い目で 見送られつつ、勇んで館へ向かう。



ドレスを作ってもらおうと、酒場に入 もとへ。気乗りのしない様子の彼を、 エアリスが作り話をして説きふせる。



クラウドたちを横一列に整列させ、コ ルネオの品定めがはじまった。3人の 美女たち(?)のなかから今夜のお相手 としてコルネオが選んだのは・



迫りくるコルネオを間一髪ではねの け、彼から話を聞き出す3人。コルネ オは、神羅の依頼でアバランチのアジ トを部下に探らせていたと白状する。



神羅はアバランチをつぶすため、七番 街のプレート支柱を壊してプレートを 落とすつもりらしい。3人があわてて いると、落とし穴が作動して

密蜂の館の前ではジョニーが、 館に入るかどうか悩んでいる。ミ ッドガルに別れを告げたものの、 最後の思い出を作りたくて立ち寄 ったらしい。彼の旅には、早くも 女難の相が浮かびはじめたようだ 蜜蜂の誘或 が……(つづきはP.113)。

ンヨニー③



る彼は、不実(?) ←ティファにあこがれ フウドに立腹

館の前にいたエア



モジする場面も

コルネオの 女装したクラウドに かりだまされ、

コルネオが選ぶお相手は、手に 入れた女装用アイテムで決まる。 アイテムにはそれぞれコルネオの 評価ポイントがあり、それらの総 合点が低いとティファが、まずま ずだとエアリスが、高いとクラウ ドが選ばれるのだ(→P.82)。



場合、コルネオとドキークラウドが選ばれた キの展開に!

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.1-5 コルネオの館へ

スクワット勝負でかつらをゲット?

男の館では、女装に必要なかつらを手に入れるべく、マッ チョとスクワット勝負で対決することになる。勝敗結果には 勝ち、負け、引き分けの3パターンがあり、もらえるかつら の種類や、兄貴とマッチョの会話内容に影響をおよぼす。



◆スクワット勝負に勝ったと きにともらえるブロンドのか つらは、3種類あるかつらの なかでコルネオの評価ポイン トがもっとも高い。

勝った場合

兄貴「あんた、すごいねぇ。 約束通り、これをあげるよ」 (『ブロンドのかつら』をくれる) マッチョ「兄貴っ一くやしい っすよーむちゃくちゃくやし いっすよー!」

(兄貴のパンチがマッチョに 飛(石)

兄霞「やかましー! 負けた あげくに、めそめそすんじゃ ねえ!!

マッチョ「うう、兄貴の鉄ケ ンは骨のズイまでしびれやす #··· |

引き分けた場合

兄貴「あなた、よくがんばっ たわね。あたしのお古をあげ るわねし

(『チャパツのかつら」をくれる) マッチョ「あ、兄貴。そ、それ はあっしがもらえるはず……」 (兄貴のパンチがマッチョに (万,研

兄貴「やかましい! 素人さ んと引き分けといてなまいき 言ってんじゃねえ!!」

マッチョ「うう、兄貴の鉄ケ ンは骨のズイまでしびれやす ぜ…」

負けた場合

兄貴「残念でした。あなたの 負けね。服屋のおやじの頼み だから渡さないわけには、い かないから」

(かつらを探しはじめる兄貴) 兄貴「あれ、どこへしまった のかしら?」

マッチョ「しかたあるまい」 (ゴソゴソしたあと、「クセゲ のかつら」をくれるマッチョ。 すかさず兄貴のバンチがマッ チョ(こ飛ぶ)

兄貴「こん、ボケ! なんて とこに隠してやがんだ!」 マッチョ「うう、兄貴の鉄ケ ンは骨のズイまでしびれやす

兄貴「ごめんね、ちょっとなん だけど消毒すれば使えるから」



↑クセゲのかつらを取り出すマッ チョ。まさか、パンツのなかにし まっていたのか……?

おしおき部屋からは出られない

おしおき部屋にて

おしおき部屋でティファとの再会イベントが発生している あいだは、クラウドとティファがそれぞれの事情を話す直前 のみ、自由に歩きまわれる。このときにおしおき部屋から出 ようとすると、エアリスに引き止められてしまうのだ。

クラウドが事情を説明する前 ティファが事情を説明する前

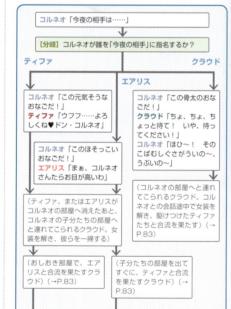
エアリス「な~に、テレてる の? ダメ、ちゃんと話さな

エアリス「ねえ、ヒミツのお 話は?」

コルネオの今夜の相手は

コルネオの館2階にて

コルネオの「今夜の相手」は、ウォールマーケットで集めた 女装用アイテムの総合評価ポイントによって、クラウドたち のなかから選ばれる。コルネオが「今夜の相手」を指名したと きの会話内容と、その後の展開をまとめて紹介しよう。



(エアリス、またはティファを助けるため、クラウドたちはコル

ネオの部屋へ)



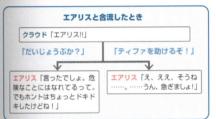


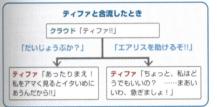


本当に心配なのは誰?

コルネオの館にて

クラウド以外がコルネオの「今夜の相手」に選ばれた場合、 コルネオの部屋に向かう途中でティファかエアリスと合流す ることになる。どちらと合流しても選択肢が出現し、優しい 言葉をかけるか先を急ぐかを選ぶことになるのだ。



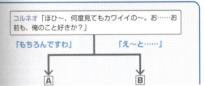


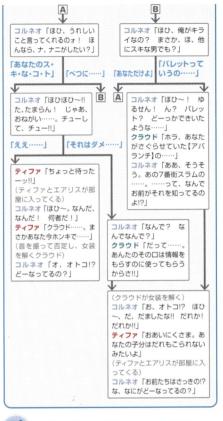


コルネオとふたりきりで……

コルネオの「今夜の相手」 にクラウドが選ばれた場合 にかぎり、コルネオの部屋 での会話で、以下の選択肢 が出現する。コルネオをだ ましきる、女装クラウドの 瀬技力は必見?







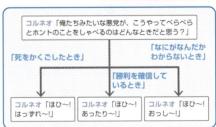
悪党がホントのことをしゃべるとき

ーコルネオの館2階にて

七番街ブレートを落下させるという神羅の計画を白状した コルネオは、先を急ごうとするクラウドたちを引き止め、悪

党が本当のことをしゃべる のはどんなときかと聞いて くる。正解は「勝利を確信 しているとき」だが、どの 選択肢を選んでも、結局は 地下下水道に落とされてし まうことに。





Story playback

The varietion check of words

セリフのバリエーションCHECK!!

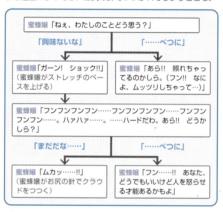
番外編[蜜蜂の館特集]

ここでは、物語を進めるうえでとくに立ち寄る必要がない蜜蜂の館に、あえて注目してみた。団体様 の巣箱のイベントは爆笑モノなので、実際にゲーム中で見ることをオススメする。

スタイルを気にする蜜蜂嬢

蜜蜂の館にて

蜜蜂の館の化粧室に入ると、スタイルを気にしてひたすら ストレッチをつづける蜜蜂嬢が目にとまる。彼女の質問に対 する返答によっては、お尻の針でつつかれてしまうことも。



自意識過剰な蜜蜂嬢

化粧室の奥にいる蜜蜂嬢は、話しかけてもこちらを無視するばかりか、どんどん妄想を膨らませていく。何回も話しかけると、向こうからあいさつしてくるものの、内心は……。



| <u>蜜蜂嬢</u> 「ぬりぬりぬりぬり・・・・・ (やだ・・・・・ときどきいるのよね。 こういう、デリカシーのない男・・・。無視無視)」

蜜蜂罐「パフパフパフパフ・・・・・(フン・・・・・! 自分の立場がわかってないのね。みじめな男、もう完全に無視無視)」

蜜蜂堀「ビタビタビタビタ・・・・・(しっ、しつこいわね! ハイ! あっち、いって! 野良イヌ男・・・・・。そうだ、名前はボチにしま しょう!)」

蜜蜂婦「かきかきかきかき…… (どうしましょう……。つきまとわれている? わたし? 帰り道にまちぶせとかされたら…。やるわ…きっと、このボチ男なら…)」

■ 金蟾蟾 「シャカシャカシャカ・・・・・ (ねらわれている? わたし? この男、気持ち悪い・・・・・。 目の色とか変だし。そうね、こういう男は、傷つけちゃダメ。あいさつだけでもしてあげましょ)」

「はこしょうかいする」

「さよならだ」

「さよならだ」

クラウド「そういえば、じこしょうかいがまだだったな。俺は 何でも屋のクラウドだ!

蜜蜂嬢「あら、そう……。クラウドさん、ごくろうさま (なによっ! すぐ調子にのるんだから。あんたの名前はボチなのよ!)」

女王蜂の巣箱と恋人の巣箱

一蜜蜂の館にて

ッ~♥たすかった…)」

女王蜂の巣箱や恋人の巣箱を鍵穴からのぞき見ると、室内 の様子がうかがえる。 どちらの部屋も、のぞき見をした回数 によって、聞くことのできる会話の内容が変化するのだ。

女王蜂の巣箱をのぞいた場合

1回目

社長「……風がやんだ……。よみがえりし魔王の呪いか…。我が最愛の女王は目覚めぬ……。時は満ちた……。「…古代よりかの地に伝わる伝説…」 社員A「ひそひそ……(おい、そろそろ止めないとまずいんじゃないのかい?)」 社員B「ひそひそ……(プレジデント神躍と会食の約束だろ…)」

社員A「ひそひそ…… (おまえ言えよ……)」 社員B「ひそひそ…… (言えるわけないだろ……)」

社員A「ひそひそ…… (チェッ!! ま、いいか……)」 社長「「…古代よりかの地に伝わる伝説…」……求めるは、約束 の地……」

社員B「ひそひそ…… (まったくうちの社長にもあきれるよ)」 社長「……青きひとみもつもの……」

社員A「ひそひそ…… (ミッドガルに出張のときは毎度だぜ。 ゴールドソーサーからはるばる来てよ…)」

社長「……白刃の大剣を背に……」

社員B「ひそひそ…… (おまえはまだいいよ、照明係なんだから。俺なんてこのヨロイ! すげえ重いんだぞぅ)」

社長「……約束の地へ導かん……」

社員A「ひそひそ…… (ハイハイ……これも仕事ですから)。ひ そひそ…… (そういや、聞いたかい? 社長の王様道楽が奥さ んにばれたって話)」

社員B「ひそひそ…… (クックッ……うそ、それ初耳)」

社員A「ひそひそ…… (あ、終わったみたいだぞ。ああ~助かった!!)」

社員B「ゲッ!! 社長!! じゃ、なかった王様……。うわ〜、すいましぇ〜ん。古代の呪いはゆるしてぇ〜」









2回目以降、1回目のセリフの冒頭に追加されるセリフ

社員A「ひそひそ…… (おいおい、またかよ!!)」 社員B「ひそひそ…… (もうこれで、何回目だ?)」

社員A「ひそひそ…… (知らねぇよ……。ハア…王様、すぐ調子

にのるからなあ)」

恋人の巣箱をのぞいた場合

1回目

じいさん「ハア……。フゥ……」

ばあさん「じいさん、なんです? ためいきばっかりついて……」

じいさん「ハァ……そやかてなぁ、ばあさん…」

ばあさん「またこの部屋のことですか」

じいさん「ハァ……なんぼ息子がかりてくれたゆうてもなぁ…。 わしらにこんな立派な部屋はなぁ。まるいふとんにカクカクふ

ろ。わし、どうもおちつかんのやわ」

ばあさん「ええんとちゃいますか。ここらは大都会の下、高級 地なんですよ。ばちがあたるちゅうもんですよ」

じいさん「ハア……」

じいさん「ハァ……。フゥ……。なあ、ばあさん。息子のつと めとる会社なんつうたかいのう……」

ばあさん「まあ、じいさん。またわすれてしもて……」

じいさん「はあ……さいきん、どうもなぁ…」

ばあさん「神羅会社ですよ、神羅会社。大都会で一番大きな会

社ですわ」 じいさん「はあ、一番大きいつうたら立派なもんやな」

ばあさん「ほんまに。立派なもんですわ。なんや、ようさん出

世していまじゃ、部長さんやゆうてましたわ」 じいさん「ほう……。わしらがこんな部屋住めんのも息子がえ

るなったからやのう。ありがたいこっちゃで」
ばあさん「ほんま、ありがたいですなあ」

300

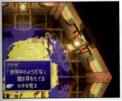
じいさん「ほんな、もうねよか…」 ばあさん「そうしますか」

じいさん「おやすみなさい」

ばあさん「はい、おやすみなさい」

4回目以降

じいさん「グーグー……」 ばあさん「スヤスヤ……」



←それぞれの部屋の扉を調べたうえで「のぞき見る」を選択すると、目の前に興味深い光景が……。

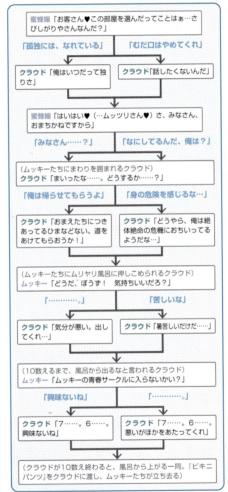


→女王蜂の巣箱は2回、恋人の巣箱は4回のぞき見をすると、以降は同じ内容の会話しか聞けなくなる。

団体様の巣箱の悪夢

団体様の巣箱では、ムッキーひきいる男連中に囲まれて、世にも悲惨な体験をするハメになる。室内ではたびたび選択肢が出現するが、どれを選んでも運命は変えられない。





化粧のデキやいかに……?

-蜜蜂の館にて

下着入手後に化粧室へ行くと、奥にいる蜜蜂嬢がクラウド に化粧をしてくれる。もっとも、そのあと室内の蜜蜂嬢たち に話しかけると「ブッ♥」と笑われてしまうのだが……。 CHECK 常 識 人リーブ

神羅の重役たちのなか でひとりまっとうな意見 を述べ、ブレート落下計 画に反対するリーブ。以 降もリーブは、良識ある 提案をしては、周囲に却 下されつづける。



↑都市開発部門統括だけに、ミッドガル への愛着が深いリーブ。

CHECK レノが押したスイッ

支柱の上でレノが押したのは、 時限爆弾ではなく、「緊急用ブレー ト解放システム」のスイッチ。レノ はこの設定を変更して、ブレート と支柱を切り離したのだ。



★ツォンがほのめかす

O Act. 1-6 ぶれーとらっかをふせげ

ウォールマーケットのドン・コルネオは、神羅の治安維持部 門統括ハイデッカーの命令で動いていた。なんと神羅は、 七番街の支柱を壊してプレートを落とし、スラムもろとも アバランチをつぶそうとしているのだ。七番街スラムの 人々を救うため、必死に支柱へ急ぐクラウドたちだが?



神羅ビルでブレート落下計画を詰める 重役たち。ブレジデントは、アバラン チをつぶしたうえで、七番街壊滅の罪 をアバランチに着せようとしていた。

下を方げ

Poor (Rucz) stor

戦闘で傷ついたウェッジが、支柱から 地面に落下。重傷の彼と、セブンスへ ブンにいるマリンをエアリスにまか せ、クラウドとティファは支柱を登る。



支柱のなかほどでは、ビッグスとジェ シーが倒れていた。彼らを気づかいな がらも、孤軍奮闘中のバレットを助け るべく、先へ進むクラウドとティファ。



製いくる神羅と懸命に戦いつづけるバレットのもとへ駆けつけたふたり。だが、突如現れたレノが、支柱にある操作盤のスイッチを押してしまう。

VARIETY CHECK

アプスの正体

下水道で戦うことになるモンスター、アブス。この時点では正体が謎だが、のちにウータイのダチャオ像でコルネオと話せば(ーP.143)、じつはコルネオのベットだったということがわかる。



↑ウータイでは、アブスの兄弟ぶんであるラブスが登場。



クラウドたちがそばを離れたスキにエアリスを捕らえ、スキッフ (神羅の多目的ヘリコブター)で連れ去っていくツォンは、レノたちタークスの取りまとめ役。この場面では非情にもエアリスをなりつけるが、本当のところ彼はエアリスに対し、愛情とも言うべき複雑な想いを抱いている。



壊滅した七番街スラムを前にしてバレットとティファが見せる態度は対照的だ。バレットが神羅への怒りも新たに、戦う決意をみなぎらせるのに対し、ティファは無関係な人々を巻きこんだ責任と後悔にさいなまれ、前に進むのをためらう。バレットの、ある意味度け、のちにケット・シーから非難を浴びることになる(→P.197)。



↑バレットは、自分たちのせいで人が亡くなったと胸を痛めるティファを励まし、すべて神羅が悪いと断言する。



クラウドたちが落とされた先は、スラ ムの地下を流れる下水道だった。 最悪 の事態はまぬがれたかと思いきや、コ ルネオのベットのアブスが襲ってくる。



下水道を出た一行は、まだ支柱が壊されていないと信じて七番街スラムへ向かう。捨てられた列車が眠る列車墓場を通り抜ければ、スラムはすぐそこだ。



七番街スラムのブレート支柱は無事だったが、周囲には銃声が鳴り響いていた。 支柱を壊そうと襲ってきた神羅兵に、アバランチが応戦しているらしい。



レノを退けた3人が操作盤の前で困り 果てていると、タークスのリーダー、 ツォンが登場。彼はエアリスを"古代 種の生き残り"として連れ去っていく。



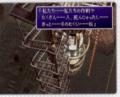
プレート支柱の崩壊がはじまった。ク ラウドたちは間一髪その場を逃れる が、スラムは、落下した七番街ブレー トに押しつぶされ壊滅してしまう。



親しい者たちを一瞬にして失い、茫然 と立ちつくすバレットとティファ。一 方でクラウドは、エアリスがさらわれ たことに責任を感じていた。



ビッグス、ジェシーと 会話できるのは、支柱を 登る途中の場面が最後に なる。ビッグスは星の命 にはまだ興味ないかと辱 ね、ジェシーは最後にク ラウドと話せてよかった と言ってくるのだ。



†ジェシーは、壱番魔晄炉を爆破したことへの後悔めいた言葉を口にする。

CHECK 上口代種を名乗るセフィロス

エアリスが「古代種」と呼ばれていたことから、クラウドは、5年前にセフィロスが「自分は古代種の血を引く星の正統後継者だ」と語ったことを思い出す。もっとも、実際のところセフィロスに流れているのは、古代種とはまったく異なる生命体、ジェノバの血だ。セフィロスは、ニブル魔晄炉でいったん死亡しライフストリームへ落ちたあとで己の真実を知るが、ク

ラウドは5年前のセフィロスの言葉をそのまま受け取り、セフィロスが古代種だと思ったままでいる。

「われごそ古代種の血をひきし者。 この星の正統なる後継者!」

ASTORY CHECK

Act.1-7 えありすのひみつ

アリスの

クラウドたちの奮闘もむなしく七番街スラムは壊滅し、アバランチのメンバーも命を落とした。そしてエアリスは、神羅の手で捕らわれの身に……。なぜ彼女は神羅に狙われるのか? 「古代種」とはいったい? エアリスの家を訪れた一行は、彼女の不思議な身の上を知る。



エアリスを救うべく単独で動こうとす るクラウドに、ティファとバレットも 同行。まずはエアリスが追われる理由 を知るため、彼女の家へ向かうことに。

秘密



エルミナの夫が戦死したことを感じ取ったり、人が死ぬと「この星に帰った」と表現したり……幼ないころからエアリスには、不思議なところがあった。



やがて、エアリスを古代種と呼ぶ神羅 の者が、彼女を迎えに幾度も訪れるよ うになった。古代種は至上の幸福が約 束された地に人を導く、と言って……。



何年も神羅から逃げつづけたエアリス だったが、今回は、家に連れ帰ったマ リンの無事と引きかえに身を差し出し たのだ。事の責任を感じるバレット。

VVARIETY CHECK

神羅の情報操作

伍番街スラムの民家に あるテレビでは、七番街 ブレート落下に関するニュースが流れている。と はいえ、その内容は、神 羅の事後の対応の良さを たたえ、事件がアバラン チのしわざであるかのよ うに、事実をねじ曲げて 伝えたものた。



★神羅の情報操作がいかに行き渡っているかがわかる。



のちに判明するが、エ アリスの実母の名はイフ アルナ。彼女たち親子は、 エアリスが生まれてすぐ にアイシクルロッジで宝 条によって連れ去られて いた(→P.159)。



★「どこかの研究所」とは、神羅ビルの研 究施設のこと。

東の地 至上の幸福

エルミナの回想に登場するツォ ンの口から、はじめて「約束の地」 に関する話題が出る。古代種が知 るという約束の地とはどこにある のか、至上の幸福とは果たして何 を指すのか……その解釈は物語中 でもさまざまで、明確な答えが示 されることはない(→P.214)。神 羅は、約束の地が「魔晄の豊かな 土地」だと考え、自分たちの利益 や幸福のために追い求めている。



エルミナはすでに、エアリスが神羅の 手に渡ったと知っていた。聞けばエア リスは、家にもどったあと、みずから 進んで捕らわれの身になったという。



エアリスは実の娘ではないと言い、彼 女との関係について語りはじめるエル ミナ。15年前、戦時下の駅で倒れてい それがエアリスだった。 た女性の娘-



女性はエアリスのことをエルミナに託 して、息を引き取った。エルミナは、 出征した夫が帰らぬさびしさも手伝 い、エアリスを娘として育てはじめる。



マリンと再会したバレットは、恩人の エアリスを救出する、とクラウドに宣 言。ティファも協力を申し出て、3人 は神羅ビルへ乗りこむ決意を固める。



神羅ビルのあるプレート都市へ登る手 段を求め、一行はウォールマーケット を訪れた。ブレート断面からワイヤー を伝っていけば、なんとかなりそうだ。



エアリスを救うための唯一の道と信じ、 長い長いワイヤーを登っていく3人。 武器屋で購入したジンクバッテリーを 活用し、プレートの上を目指す。



エアリスはクラウドの ことが好きなんだよ、と 指摘してくるマリン。ク ラウドが「俺にはわから ないよ」と答えると「ドン カン!」と怒り、「そうだ といいな」と答えると「テ ィファにはないしょにし といてあげるね」と一丁 前に気をつかう。



★女の子の気持ちは女の子におまかせ? おませなマリンです。



コルネオの館には、コルネオの 部下のコッチが残されている。彼 に話しかけて「助ける」を選んだ場 合、コルネオがプレート落下の情 報をクラウドたちにもらした罪で 神羅に追われることになったとわ かるのだ(→P.97)。



のちにコルネオがウ はこんな事情から タイで追われて

CHECK 資料から見る神羅の歴

62階にある資料のタイトルからは、神羅の各部門の活動内容や歴史などが、漠然とながら読み取れる。タイトルのなかには、物語のカギをにぎるガスト博士の名前も。



◆シドがパイロットとして活躍していた ころの記録とおぼしきものもある。

神

Act.1-8 しんらびるとつにゅう

世で、一人

ウォールマーケットの裏手に見えるプレートの断面からワイヤーを伝い、クラウドたちは神羅の本社ビルへやってきた。神羅に捕らわれたエアリスはおそらく、60階から上の特別プロックにいるはず。厳しい警備をかいくぐり、彼らは上の階を目指す。



ついに神羅本社ビルへとたどり着いた 一行。正面突破を主張するパレットに 対し、ティファはほかのルートから慎 重に行くべきだと言うが……?





60階へ移動した一行。特別ブロック の入口にあたるだけあって、フロアに は厳重な警備が敷かれていたが、陳列 された胸像の陰に隠れて進んでいく。



61階のリフレッシュ・フロアを訪れた 3人を怪しむ者はいなかった。それど ころか修理課とカンちがいされた一行 は、労せずしてカードキー62を入手。



62階は、市長室と各部署の資料室で 構成されていた。いまや名ばかりの市 長であるドミノは、合言葉を言えばカ ードキーを渡すと提案してくる。

VARIETY CHECK

| 上面突破か裏からまわるか

神羅ビルへ入るときは、ティファとバレットのどちらかに賛同することになるが、実際の行動は、彼らへの返答に関係なく決定できる。正面玄関から入った場合はエレベーターを使うことになり、バトルが多数発生。一方、非常階段を使った場合は、バトルはいっさい発生しないものの、自力で59階まで上がることになるのだ。



★どちらの場合でも、バレットがクラウドのことを見直す。

隠れなくても同じっ

60階で警備の目をかいくぐって進む場面では、警備兵に見つかるとバトルになる。ただし、4回見つかるとそれ以上兵士が出てこなくなり、隠れずとも先へ進めるようになるのだ。その場合、バレットのボヤきが聞ける。



★コソコソ進むのは、 がったらしい。



天井裏からのぞき見できる会議の場面では、それまで物語中に登場した3人(プレジデント、リーブ、ハイデッカー)にスカーレット、バルマー、宝条を加えた、神羅の重要メンバーが勢ぞろい。それぞれの役職も判明する。また、魔晄料金差益の分配の話では、宇宙開発を差面の分配の話では、宇宙開発が不遇な目に合っていることがわかるが、これはロケット村でのシドの不満に通じるもの。



★宇宙開発部に予算をまわしてくれ、というバルマーの要望は、あっさり無視されてしまう。



バレットの意見に従った場合、3人は 受付娘の制止も聞かずにビルへ突入。 大バニックとなった館内を、駆けつけ た警備兵を蹴散らしながら進んでいく。



ティファの意見に従った場合、裏口に まわった3人は、非常階段を発見。終 わりの見えない階段に不安を覚えつつ も、気合いを入れてのぼっていく。



59階に到達したクラウドたちは、戦 闘員からカードキー60を奪う。60階 から上は特別ブロックとなっており、各 階に対応したカードキーが必要なのだ。



フロア全体がジムとなっている64階。 社員にまぎれ、仮眠室でつかの間の休息を取ったクラウドたちは、さらに上の階へ向かう。



65階には、ミッドガルの精巧な模型が 展示されていた。神羅の構想に思いを めぐらせつつ模型を完成させたクラウ ドたちは、カードキー66を手に入れる。

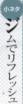


66階にやってきた一行は、トイレの 通風孔を通って天井裏へ。 真下に見え る会議室では、神羅の重役たちが会議 を開いている最中だった。

ドミノ市長

いのクイズ

62階では、ミッドガルの市長であるはずのドミノが、神羅に資料整理の維務を押しつけられている。うっぷんのたまった彼は、神羅へのイヤガラセのため、合言葉を答えたクラウドたちにカードキー65をくれるのだ。合言葉は6つの候補から選ぶことになるが、正をかったときの市長の反応は、状況に応じてさまざまに変化する(→P.98)。



64階は社員用のジムになって おり、各種のトレーニング機材が 置かれている。クラウドたちも 「ビジター」として、ランニングマ シーンや仮眠室、自動販売機など を利用することが可能だ。





P.92^

◆クラウドがロッカールームで発見する も不要と見なすメガホンは、ケット・シ ーの最終武器。 HE 主条を見るのははじめて?

68階へ向かう宝条を見たクラウドは、彼を見るのははじめてだと言うが、実際はそんなことはない。5年前のニブル魔晄炉で、セフィロスと戦い負傷したクラウドを回収し、実験体にしたのは宝条だ。にもかかわらずクラウドが初対面と思いこんでいるのは、実験体としての記憶が現在のクラウドの自我を壊さないよう、記憶の防衛作用が働いたため。



★本当にクラウドが元ソルジャーであるならば、魔晄照射実験に関わる宝条を知らないはずはないのだが……。

◆神羅ビルではクラウドが誰だかわからない宝条だが、のちに、自分の実験サンブルだったということを思い出す。



ASTORY CHECK

P.91より \



会議では、都市開発部門統括のリーブが、七番街崩壊の被害状況を報告していた。引きつづき、七番街ブレート再建計画を提案する彼だったが……。



七番街を放置して「ネオ・ミッドガル計画」を再開すると述べるプレジデント。 彼がそう決断したのは、「古代種」エア リスが手に入ったためのようだ。



さらに神羅は、七番街崩壊の罪をアバ ランチにかぶせたうえ、テロの恐怖か ら市民を守ったという理由で魔晄の使 用料金の値上げまでもくろんでいた。



「ジェノバ……」そうつぶやくや、また も頭痛に襲われて倒れこむクラウド。 ケース内の首のない女性の姿をしたサ ンブルに、彼は見覚えがあった……。



68階でエアリスのもとへ駆けつける3 人。だが宝条は動じす、彼女が捕らわれた装置へ、階下にいた獣を送りこむ。 エアリス、いろんな意味でピンチ!?



とっさにバレットが片腕の銃で装置を 壊すと、先ほどの獣が飛び出し、宝条 へ襲いかかっていった。そのスキに、 クラウドはエアリスを助け出す。

VARIETY CHECK



67階のケースに納められたジェノバは、5年前の惨劇後、ニブル魔晄炉から回収されたもの。 首の部分はセフィロスに さがあれ、いまも彼と ともにある(→P.211)。



★バレットは「首なし」とバカにするが、 恐ろしい力を持つ。



希少な生物を増やすためと言い、エアリスのもとヘレッド畑を送りこむ宝条。まったく異なる生物同士をただ引き合わせるだけとは、生殖実験というにはあまりにムチャな話だ。ガスト博士のあとを継いだとき多くの人から科学的センスのなさを指摘され、強いコンプレックスを扱いてきた宝条だが、さずがにこんな実験をしていては、センスを疑われても無理はない。



↑ここではこんなことを言うが、物語が 進むと宝条は、古代種の繁殖の件は忘れ たかのように口に出さなくなる。



そこへ、科学部門統括の宝条が現れ、 話に加わる。どうやら彼は、今後の実 験のため、「手に入れた古代種」を繁殖 させるつもりらしい。



重役会議は終了した。この状況で古代 種と言えばエアリスのこと — 彼女の 身の危険を感じたクラウドたちは、宝 条のあとをつけて上の階へ向かう。



67階では宝条が、実験サンブルらしき 獣に話しかけていた。彼を追ってサン ブルのそばにやってきたクラウドは、 ふと、かたわらのケースに目をとめる。



反撃すべく別の凶暴なサンブルを送り こむ宝条。そのとき獣――レッド畑が 協力を申し出る。彼は、人の言葉をあ やつる高い知能の持ち主だったのだ。



サンブルを撃退し、ふた手にわかれて 脱出をはかるクラウドたち。だが、あ えなく全員がつかまり、ブレジデント の前に連行されてしまう。



一行を前に、プレジデントは野望を語る。魔晄エネルギーの豊富な「約束の地」を古代種の導きで探し出して、ネオ・ミッドガルを建設するのだと――。



が東の地は人それぞれっ

「エアリスの約束の地を見つけなさい」――そう言い残したというエアリスの母イファルナ。約束の地が人によって異なる、という解釈がごこで示される。



◆コスモキャニオンで わせると興味深い。 CHECK 消えたジェノ

クラウドたちが捕らえられてま もなく、同じ階にいた首のないジェノバが、北の大空洞で眠るセフィロスとリユニオンするため、ケースから出て活動を開始する。



◆ジェノバのほうが動 いたのは、宝条にとっ CHECK 開いた独良

いつの間にか開いていた独房の前からは、ジェノバの残虐な行為を物語る血痕が、最上階までつづいている。どうやら、覚醒したジェノバは、わざわざクラウドたちの独房の扉を開けてから、最上階へ向かったようだ。同じジェノバ組胞を持つ者——クラウドを助けようとしたのだろうか……?

悪

Act. 1-9 あくむ、ふたたび

夢

エアリスを救出したのもつかの間、捕らわれの身となって しまったクラウドたち。だがその直後、神羅ビルに異変が 起こる。惨殺された社員、消えたジェノバ、そしてプレジ デントの死……。異変の引き金を引いたのは、死んだはず である伝説のソルジャー、セフィロスなのか?



67階の独房に閉じこめられた一行。 隣室のエアリスと壁越しに話し、約束 の地について尋ねるクラウドたちだが、 彼女にもよくわかっていないらしい。

たたび



そばに隠れていたバルマーも、セフィロスのしわざだと証言。「約束の地は渡さない」― セフィロスはそうつぶやいていたという。



自分はセフィロスの真の目的を知っている、と語気荒く告げるクラウド。そこへ、ブレジデントの息子で副社長のルーファウスがやってくる。



バルマーから事情を聞いたルーファウスは、父の死に動じる様子もなく、早くも新社長就任を宣言。 恐怖による独裁政治を行なうつもりだと演説する。

VVARIETY CHECK



独房内でレッド畑の様子を見ると、彼が「じっちゃん」とつぶやく。じっちゃんとは、レッド畑の故郷コスモキャニオンで待つブーゲンハーゲンのこと。この時点では必死に大人ぶっているレッド畑だが、心細さからか、ついつい地が出てしまったらしい。



◆それまでの毅然としたレッドXⅢの態度に似合わぬこの言葉を聞き、バレットは思わず笑ってしまう。









プレジデントを殺害したのはセフィロスではなく、ケースから脱走したジェノバ。バルマーが見たのは、脱走したジェノバがその特殊能力により、セフィロスの姿や声をまねたものだ。のちにバヤセフィロスの姿をとって現れたものであり、セフィロス本体は竜巻の迷客の最深部で眠りについている。

CHECK セフィロスに関する認識 クラウドと対峙したルーファウスは、「セフィロスが古代種だと知っているのか」と尋ねてくる。つまり彼は、セフィロスが古代種であり、古代種としての力で約束の地へ向かっていると思いこんでいるのだ。以降の展開で神羅がエアリスに無関心になるのも、セフィロスが古代種だからそれを追えばいい、と考えてのごと。セフィ

ロスの正体を知っているのは、そ の親に当たるジェノバの研究をし ていたガスト博士亡きいま、宝条 くらいしかいない。



体を誤解している。

◆クラウドもルーファ

P.96^



眠っていたクラウドがふと気づくと、 なぜか独房の扉が開いており、外には 普備兵の死体が転がっていた。休んで いるあいだに何が起こったのか?



独房を出た一行は、ケースのなかのジェノハが姿を消したことに気づく。床に残る血のあとから察するに、どうやら上の階へ逃げたようだ。



最上階では、なんとブレジデントが殺害されていた。その背に深々と刺さる 刀は伝説のソルジャー、セフィロスのもの……。セフィロスは生きている?



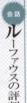
ルーファウスの演説もよそに考えこむ クラウド。「本当の星の危機」だ―― そ う思いつめたように言うと、彼はひと りでその場を引き受け、仲間を逃がす。



クラウドを心配したティファは、途中で待機することに。エアリスたち3人はエレベーターへ乗りこみ、追っ手を撃退しつつ下の階へ向かう。



ー方クラウドは、屋上でルーファウス との対決にのぞんでいた。ルーファウ スひきいる神羅にも、セフィロスにも、 約束の地を渡すわけにはいかない!



ルーファウスの到着を 知ってから屋上で彼と会 うまでのあいだに仲間に 話しかけると、ルーファ ウスの評判を聞くことが できる。いままで長期出 張に出ていた彼は、冷酷 非情な人物として有名だ ったようだ。



★ルーファウスが長期出張に出ていたのは、父に煙たがられてのこと。

エアリスの不安

ミッドガル外縁に出た エアリスは、ミッドガル を出るのははじめてだと 不安げに語る。自分が本 当はアイシクルロッジ生 まれ(→P.159)だとは 知らないようだ。



◆生後20日で神羅に連行されたため、 覚えていない?

P.95より \



クラウドに敗れ追いつめられたルーフ ァウスは、スキッフで逃走。クラウド は、途中で待っていたティファと合流 し、仲間のもとへ急ぐ。



1階に着いたエアリスたち3人だったが、ビルの外は包囲され容易には出られそうにない。そこへ駆けつけたティファが、3人を誘導すると……。



クラウドが、神羅ビルに展示されてい たバイクに乗ってさっそうと登場。ほ かのメンバーも、展示品である車に乗 りこみ、神羅ビルを脱出する。



神羅兵を撃退しつつ、一行は真夜中の ミッドガル・ハイウェイを疾走する。 ようやく追っ手の追撃を振り切ったと き、すでに夜は明けようとしていた。



ミッドガルの外縁までたどり着いた5 人。もはやミッドガルを出るしかない。 それにクラウドには、セフィロスと決 着をつける必要があった。



北東の町カームでの再会を約束し、ふた手にわかれてミッドガルを出る一行。セフィロスを追って世界中をまわる旅が、いまはじまるのだ。

VVARIETY CHECK

旅立ちの前に

ミッドガルの外縁に出 た直後は、仲間たちと語 り合うことができる。レ ッド畑以外の相手には返 答をふたつの選択肢から 選ぶことになるが(何度 でも選択可能)、どちら を運んだとしても、彼ら が今後の旅に抱く期待や 不安がわかるのだ。



◆レッド畑の話は、コスモキャニオンでの展開の布石。

章パーティー編成でのひとコマ

ミッドガルを出るとき、バーティーにエアリスとティファを選んでクラウドの周囲を女性陣で固めると、バレットが「……やると思ったぜ」とボツリとつぶやく。逆に、バレットとレッド四をパーティーに入れた場合は、女性陣が「予想外の組み合わせ」と驚くのだ。









セリフのバリエーションCHECK!!

Act.1-7 エアリスの秘密

おしおき部屋に残されたコッチ

おしおき部屋にて

七番街プレート落下後におしおき部屋を訪れると、コルネ オの部下であるコッチがおしおき台に拘束されている。そん なコッチに話しかけると、彼を助けるかどうか選ぶことに。

コッチ「たのむ、助けてくれ!」

「助ける」

「放っておく」

コッチ「助かった! じつは あのあと、神羅の連中がドカ ドカやってきて「情報をリー クした」だの「役立たず」だの

…。ドンはむりやりどこか へつれていかれて、それっき り……オレもこんなザマさ。 おっといけねえ! またあい つらがきたら……オレはいく ぜ、アバヨ!

コッチ「オ、オレはただ、ド ンの命令にしたがっただけな 助けてくれよ!」 h.t= 1

Act.1-8 神羅ビル突入

羅ビルへの侵入経路

正面玄関と裏口のどちら から神羅ビルに侵入するか によって、侵入後の展開は 大きく異なる。59階に到 着するまでに聞ける会話の 内容を、侵入経路ごとに紹 介していこう。



正面玄関から侵入した場合

受付嬢「ちょっと、困ります! アポイントメントのない方はこ ちらで

バレット「わりいな、ちっとばかし急な用件でよ。ケガしたくな かったらひっこんでな!!」

(受付嬢に向かって腕の銃をかまえるバレット)

受付娘「キャアーッ!!」

社員1「なんなんだあいつら!?」

社員2「ま、まさかやつらがアバランチ!?」 兵士「侵入者だ! つかまえろ!!」

(擲弾兵×2とバトルになる)

バレット「一気に上まで行くぞ!」



(エレベーターに乗りこみ、スイッチを押すとエレベーターが上 見をはじめる)

ティファ「……どうしたの?」

クラウド「エアリスを助け出すまで騒ぎはおこしたくなかった。

まあ、無理だろうとは思っていたが……」 バレット「へへへ」

クラウド「なんだよ、気持ち悪いな」

バレット「あんたでも他人のために戦うことがあるんだな。見 直したザー

クラウド「あんたに見直されてもうれしくない」

バレット「いや、なんていうか……いろいろ悪かったな」

(突然、エレベーター内に警報が鳴り響く)

バレット「な、何だ!?」

(エレベーターが暴走をはじめ、階数表示がおかしくなる)

ティファ「見て、あれ!」

バレット「チ……! かまわねえクラウド! どこでもいいか

ら止めちまえ!」

(スイッチを押すたびにエレベーターが停止し、敵が乗りこんで きてバトルが発生。数回バトルを重ねたのち、クラウドたちは 59階に到着する)



←エレベーターが停止したと き、敵が乗りこんでくるかわ りに神羅社員とハチ合わせに なることも。そのさいに神羅 社員がしゃべるセリフは、ハ チ合わせになった回数に応じ て多少変化する。

裏口から侵入した場合

1画面目

バレット「おい……ホンキでこれ、上までのぼるつもりか……?」 ティファ「しょうがないでしょ。エアリスを無事に助けるためよ」

バレット「しかし、いくら見つかりにくいったってこいつは……」

ティファ「もう、ゴチャゴチャいわない! いくわよ!」

バレット「お、おいティファ! 1人でいくな!」

2画面目 -

バレット「なんで……わざわざ……こんな……くろうを……」 クラウド「……エアリスを助け出すまで騒ぎはおこしたくない

んだ。でも、無理だろうな……」

バレット 「……へへへ

クラウド「なんだよ、気持ち悪いな」

3画面目

バレット「あんたでも他人のために戦うことがあるんだな。見

クラウド「あんたに見直されてもうれしくない」

バレット「いや、なんていうか……いろいろ悪かったな」

ティファ「フフフ……」

クラウド「なんだよ。ティファまで……」

4画面目

バレット「……しかしこの階段どこまで続くんだ?」

ティファ「さあ……階段にきいて」

バレット「このままずっと続くなんてことはないよなあ?」

ティファ 「まさか!!!

バレット「だよな……そんなはずないよな……」

5面面日

バレット「まだつかないのか?」

ティファ「まだみたいね」

バレット「……まだか?」

ティファ「まだよ」

パレット「なあ……」

ティファ「まだだってば! まだまだまだまだまだまだまだーつ!!」

6画面目

バレット「もうイヤだ! オレはもどるぞ!」

ティファ「今までのぼったのとおなじだけ階段おりて?」

バレット [......]

(疲れ果て、完全に立ち止まってしまうバレット)

ティファ 「ホラ、バレットしっかりしなさい! 」

バレット「ん、んなコト言ったってオレは、み、右腕以外は普通 の体なんだぜ……。元ソルジャーみたいな、と、特別製と……い っしょにしないでくれ……」

ティファ「私だって普通だってば! 先に行っちゃうわよ! ……?」 (男性陣の視線を感じ、スカートを押さえるティファ)

ティファ「キャッ!! ヤダ、バレット! やっぱり先に行って!」 バレット「バ、バカ! オレはそんなつもりじゃ……」

ティファ「いいから!」

(しぶしぶ了解し、階段をのぼっていくバレット)

ティファ「クラウドも! 先に行って!!」

7画面目

バレット「なあ……今、何階だ?」

ティファ 「……もう数える気にもならない」

バレット「こ……こんなバカ高いビルつくりやがって……。やっ ばり、し、神羅なんてロクなやつじゃねえぜ……!」

ティファ [………]

8画面目

バレット「ああ……オレはもうダメだ……。マリン、父ちゃん はもう一度お前に会いたかった……」

ティファ「ちょっと! エンギでもないこと言わないの! も

う少し! もう少しだから! たぶん……」

9画而日

(59階に到着し、肩で息をするバレットとティファ)

バレット「や……やっと……つい……た……。か……階段なん

て……もう見るのもゴメンだ……」

ティファ「ハア……ハア……さすがにこれは……こたえたわ…… ね……。……でも、これからが本番よね。元気出していかなきゃ

.....!]



◆裏口から外へ出ようとする と、ティファがバレットとと もに階段を下りてきて「ちょ っと待ってよ、クラウド!」 と声をかけてくる。

ショップの店員とのやりとり

油鍵ビルの際ショップにて

神羅ビル2階ショップの店員に話しかけると、神羅ビルに 侵入した日的をバレットが説明する場面が見られる。このと き、パーティーにエアリスがいると、バレットが彼女に気を 使うセリフが追加されるのだ。

バレット「カンチガイするな。アバランチは強盗じゃねえ。… アンタんとこのボスにとられたものを取り返しにきただけだ」

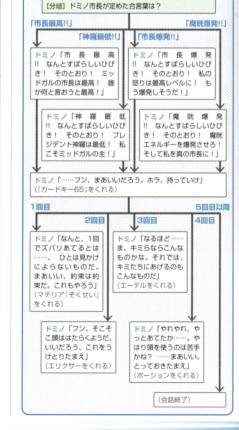
パーティーにエアリスがいると追加されるセリフ

バレット「いや、ま、「もの」ってのはなんだ、よくねえ言いかた

合言葉に秘められた市長の思い

神羅ビル・62階にて

合言葉を言い当てたときのドミノ市長の反応は、彼が定め た合言葉の内容と、何回目の挑戦で正解したかによって異な る。ちなみに、6つの選択肢のうち、市長が合言葉にする可 能性があるのは下記の4つだけ。





Act.

もしお前が自覚するならば……

古代種・・・・・セトラ・・・・・

ジェノバ……セフィロス

…わたし……」

星を支配する野望を胸に、"伝説のソルジャー"セ フィロスが5年ぶりに姿を現した。約束の地、ジェノ

のなか、クラウドは彼を追いつづける。星の危機を 防ぐため、己が過去との決着のため ····· それとも?

「……俺は、真実を、知るのが、怖い……?

でも……それは……なぜだ?

クラウドが過去を語るとき、ティファは妙に黙りこむことが多い。 自分の知る過去とクラウドの話を 照らし合わせ、つじつまの合わな い部分に混乱しているのだ。



◆クラウドの話に違和

クラウドは乗り物

強

CHECK

ニブルヘイムに向かう途中、乗り物に酔ったことがないと語るクラウドだが、実際の話し手はザックス。本当のクラウドは、なぐさめられている兵士のほうである。



明(→P.181)。 乗り物に弱いことが判乗のちに、本当の彼は セフィロスが、宿屋2階の窓辺からの風景に見覚えがあると語るのは、彼の産みの母である科学者ルクレツィアが、この部屋で彼を産み育てたため。



に(→P.203)。 に(→P.203)。

Act.2-1 ごねんまえのさんげき

年前の次

ミッドガルを出た一行は、当初の予定どおりカームで落ち合った。神羅ビルでクラウドが口走った「本当の星の危機」とは? クラウドがセフィロスと決着をつけねばならない理由とは? 事情を知らない仲間たちにクラウドは、自分とセフィロスとの因縁について語り出す……。



カームの宿屋の一室に集まった仲間たちに、自分がなぜセフィロスを追うのか説明をはじめるクラウド。話は、5年前にさかのぼる……。





ニブルヘイムに着いたセフィロスは、 クラウドに帰郷の心境を尋ねる。セフィロスには故郷がなく、彼の亡き母の 名はジェノバといったらしい……。



出発を明朝にひかえ、クラウドは、ひ さしぶりの放郷を見てまわったあと宿 屋へ向かう。セフィロスは、宿屋から の風景に見覚えがあるらしかった。



翌朝、魔晄炉へのガイドとして紹介されたのは、なんとティファだった。 一行は、記念撮影を終えたのち、魔晄炉のあるニブル山へ発つ。

VARIETY CHECK

展目宅に入ったか?

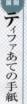
回想中にクラウドの家へ入り、仲間の催促に「やれやれ……」と答えると、帰宅したクラウドが母と交わした会話が再現される。ただし、クラウドの本当の身分を明かすようなやり取りはぼかされているのだ(→P.13)。



のが兵士の制服だから。◆クラウドが返事をた

ティファの確認

回想中にティファの家に進もうとすると、現在のティファが「私の家に入ったの?」と確認してくる。その後も、ティファの家で特定の行動をとろうとするたびにティファが念を押し、それにどう答えたかによって、過去の行動(正確には「過去にとったとクラウドが見なす行動」)が決まるのだ。これらの行動と、クラウドの家に入ったかどうかは、竜巻の迷宮におけるクラウドのセリフに影響をおよぼす(→P.106、164)。

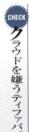


ティファの部屋の机の上にある 手紙は、よろず屋の息子が書いた もの。これを最後まで読むと、ク ラウドが村の同年代の者からは距離を置かれていたという事実や、 ティファが村の男の子たちのアイ ドル的存在だったことがわかる。



じ(→P-179)。 ◆ティファにひかれて

幾人かの村人は、クラウドを小 バカにした態度を見せる。これは、 大見得を切って村を出たあげく一 兵卒として帰郷したクラウドが、 実際に受けた対応だ。よろず屋に 入った覚えがないのは、そこで受 けた対応が「クラウドがソルジャー ではなかったしことを裏づけるも のであり、思い出すと自我崩壊に つながりかねないため、無意識に 記憶の修正作用が働いてのこと。



ティファの父であるティファバ パは、娘に近づくな、とクラウド にキツくあたる。ティファパパは、 ニブル山での転落事故のこと(→ P.181)を根に持っているのだ。



ここでの回想場面を見ると、ク CHECK ラウドは宿屋に泊まったように思 佰 える。だが、実際のクラウドは実 屋 家に泊まっており、宿屋で寝坊し で寝坊し たのはザックス。これは、宿のべ ッドが3人分しかなく主人から自 宅に泊まれとすすめられること したの や、エアリスの家に泊まったとき の、5年前クラウドが実家のベッ ドで寝たと暗示するイベント(→ P.77)などから導き出せる。



当時16歳だったクラウドは、セフィ 口スと一緒に任務へ向かっていた。目 的は魔晄炉の動作異常の調査。場所は ニブルヘイム --- クラウドの故郷だ。



はしゃぐクラウドをたしなめるセフィ ロス。彼にあこがれ、ともに複数の任 務をこなしてきたクラウドにとって、 セフィロスは信頼できる友と言えた。



伝説のソルジャーと言われるだけあ り、セフィロスの強さはケタちがいだ った。道中、不意に襲ってきたドラゴ ンを、彼は一瞬にして葬り去る。



ニブル山の寒々とした空気のなか、複 雑に入り組んだ山道を進む一行。だが、 中腹にかかるつり橋を渡ろうとしたと き、橋が切れて転落してしまう。



はぐれた兵士を見捨てて、魔晄の輝く 洞窟を進むことに。途中で見つけた泉 では、魔晄が自然に凝縮され、天然の マテリアが生成されていた。



クラウドは魔晄炉内へ入っていく。

一行はさらに山道を進み、ニブル魔晄 炉に到着した。兵士をティファの護衛 つけて入口で待たせ、セフィロスと

P.102^ \

ピアノを弾いたのかと 尋ねるティファに「ちょ っとだけ」と答えると、 クラウドが目の前の楽譜 を読み、たどたどしい手 つきでピアノを弾く。こ のときに流れるメロディ は、ティファの究極リミ ット技を手に入れるため のヒントになる。



↑クラウドがピアノで弾くのは、フィー ルドや飛空艇ハイウインドなどで流れる、 『FF VII』のメインテーマだ。

魔晄炉の入口でセフィ 口スたちの帰りを待ち、 ティファの護衛をしてい る兵士が、本物のクラウ ドだ。つまり、慶晄炉内 での話はザックスの記憶 にもとづいている。



◆クラウドは正体を明かさぬまま、さり げなくティファを守っていた。

CHECK

しり討ちにあったティファ

セフィロスの返り討ちにあった ティファは、実際はセフィロスを 刺したあとのクラウドに抱えられ るのだが、斬られた時点で意識を 失ったため、その記憶がない。



もこめてこう質問する。の記憶を確かめる意味

P.101より\



魔晄炉の動作異常は、宝条の実験が原 因だった。宝条は、マテリア生成用の 装置に人間を入れ、高密度の魔晄に浸 してモンスターを生み出していたのだ。



自分もこうして生み出されたのか―― うわごとのようにつぶやき、周囲のケ ースに斬りかかるセフィロス。目前の 事実が、彼のなかの何かを揺り動かす。



村へ帰ったあと、セフィロスはひとり で宿屋へこもるようになった。やがて セフィロスは姿を消し、クラウドたち は彼を追って神羅屋敷へ向かうことに。



セフィロスを追ってクラウドが屋敷を 出ると、なんと村中が火の海に! そ れは、いまや人間への憎悪にとりつか れたセフィロスのしわざだった。



燃えさかる炎のなかで人々を斬り払い つつ、魔晄炉へ向かうセフィロス。信 じがたい光景を目にしたクラウドは、 怒りにふるえてセフィロスを追う。



魔晄炉内では、ティファババがセフィロスに斬り捨てられていた。 仇をとろうとセフィロスに立ち向かうティファだが、返り討ちにあって倒れてしまう。

VARIETY CHECK



セフィロスたちがニブル山に出発する直前に撮影されたスナップ 写真は、のちにクラウドの記憶が 偽りのものであることを示す、重 大な証拠品となる(→P.163)。

なお、写真を撮る男性に出発の前日話しかけたときに展開される会話は、実際は男性とクラウドとザックスの3人で交わされたもの。「写真を撮れ」などのセリフはザックスのもので、男性のセリフには、クラウドとザックスそれぞれへの反応が混じっている。



◆実際に撮影してもらったのは、セフィロスとティファとザックスで、写真のなかにクラウドはいない。

事前の情報だと、魔晄炉の動作 異常は老朽化のためとのことだっ たが、実際の原因は、魔晄炉内で 人体実験が行なわれていたことに あった。では、なぜセフィロスた ちが魔晄炉へ派遣されたのか?

のちに、格闘家ザンガンが弟子 であるティファにあてた手紙を読 めば(→P.180)、セフィロスの 暴走事件が発生した直後に、宝条 が神羅の軍をひきいてニブルヘイ

ムを訪れ、自身の実験のために生 存者を回収していたことがわか る。その奇妙なまでの手ぎわの良 さを考えると、セフィロスの派遣 からはじまる一連の出来事は、セ フィロスをジェノバのもとへ導き 覚醒させようとした宝条の計画の ようにも思えるが……?

CHECK みは

魔晄炉でクラウドがセフィロス に刃を向けてこうつぶやくが、本 当はこのような場面はない。5年 前、実際にクラウドがセフィロス に発した言葉は·····(→P.181)。



トな怒りこ場うというれよりもっとストレー



セフィロスは地下室で研究資料を読み ふけっていた。2000年前の地層で見 つかり古代種と認定された生物、ジェ ノバについての記述を…



ジェノバは、同じ名前を持つセフィロ スの母と関係があるのか? そしてジ セフィロスは屋敷にこもりつづける。



やがて事件は起きた。自分がジェノ バ・プロジェクトで創られた古代種セ トラだと思いこんだセフィロスは、母 に会うと言い残して屋敷を出ていく。



最深部のケースにはジェノバがいた。 一緒にこの星を取りもどそう、約束の け、セフィロスはその首へ手を伸ばす。



お前はもはや俺の知るセフィロスじゃ ない――故郷、家族、そして友を奪わ れた怒りをたぎらせ、かつての戦友へ 刃を向けるクラウド。そして…



その後の展開はクラウドも覚えていな かった。彼とティファはなぜ助かった のか? 神羅ビルのジェノバの行方は? 謎を残してクラウドの話は終わる。

クラウドが回想を終え ると、バレットが早く旅 をつづけようとクラウド をせかす。ここで「ちょ っと待て」と答えた場合 はパレットが熱弁をふる い、さらに返答を選ぶこ とに(→P.107)。単純 だがやる気に満ちたバレ ットの態度が印象的だ。



↑クラウドが皮肉を言っても、バレット は気づかない。

CHEC

クラウドの回想が終わってカームに一泊したあとは、町の人から、黒マントの人物が東の草原へ向かったとの話が聞ける。以降も黒マントの人物の目撃情報は各地で集めることができ、一行が向かうべき方向の目安となるのだ。

なお、この時点では黒マントの 人物はセフィロスその人であるか に思えるが、実際には彼本人では ない(→P.163)。



◆事前にミスリルマインの手前で、串刺 しになったミドガルズオルムを見ていた 場合でも、聞ける話は同じ。 エマント情報2湿地

チョコボファームのグリンは、 黒マントの人物が無謀にもチョコ ボを使わず湿地帯へ向かったと話 す。いかにもセフィロスらしい大 胆な行動のように思えるが?



り捨てながら先へ進む。 たジェノバ)は、敵を斬 年セフィロス(の姿をし

七

Act.2-2 せふぃろすをおって

旅の目的をカームの町で再確認したクラウドたちは、セフィロスを追う決意も新たにミスリルマインへ。その行く手に現れたのは、またしてもタークスだった。だが彼らは、クラウドたちを相手にしようとしない。約束の地を手に入れんとする神羅もまた、セフィロスを追跡していたのだ。



カームの人の話によると、セフィロス は東の草原へ向かったようだ。別行動 中の仲間をいつでも呼べる便利な機械 PHSを手に、クラウドは東を目指す。





セフィロスは、魔物が棲みつき廃棄された鉱山ミスリルマインへ入ったらしい。彼を追って山道を進むクラウドたちの前に、なんとタークスが現れる。



身がまえるクラウドたちだが、ターク スはセフィロスを追ってジュノンへ向 かう途中だった。互いに争う理由もな く、両者はそのまま別れることに。



ミスリルマインを出たクラウドたちは、 目の前にそびえる要塞コンドルフォートへ。山頂に建つ魔晄炉の上では、巨 大なコンドルがタマゴを温めていた。

VARIETY CHECK

展力ームへ行かずにミスリルマイ

ミッドガルを出たあとは、カームへ立ち寄る前にチョコボファームやミスリルマインへ行くことが可能。その場合、セフィロス(の姿をしたジェノバ)の情報を聞く前に、彼の行動をたどれるのだ。

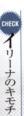
なお、この状態でミスリルマインに入っても奥へは進めず、湿地 帯を引き返すハメに。クラウドは そんな事態を見越してか、チョコ ボで訪れた場合は待機するよう類 み、通常なら走り去るチョコボも、 それに応じて待っていてくれる。



★どんなに急いでここを訪れても、ミドガルズオルムはすでにセフィロス(の姿のジェノバ)の手で倒されている。

↓ミスリルマインでは、集合場所であるカームを通り過ぎたことを仲間が指摘し、 先へ進もうとするクラウドの足を止める。





ミスリルマインで初登場となる、タークスの新人イリーナ。彼 女は、ツォンにほのかな恋心を抱いており、その様子は今回の言動 からも見てとれる。



しゅんとなる。 キツイ言葉をかけられ、 キカこがれのツォンに

CHECK
ツォンの複雑な愛味

ミスリルマインではタークスのツォンと会話になる(→P.107)。このときパーティーにエアリスがいれば、ツォンが彼女に愛情とも言うべき複雑な感情を抱いているのがわかるのだ。



↑ツォンは、エアリスを幼少時から知っている数少ない存在。



広大な草原に建つチョコボファームへ 立ち寄った一行。牧場主のグリンの話 では、少し前に真っ黒なマントの男が 湿地帯へ向かったらしいが……。



チョコボなしで湿地帯へ向かったとい うマントの男はセフィロスなのか? 迫りくる大蛇ミドガルズオルムから逃 れつつ、一行は湿地帯を駆け抜ける。



湿地帯を抜けた先では、ミドガルズオルムが巨木にくし刺しにされ、無残な姿をさらしていた。セフィロスの強大な力を、改めて思い知るクラウドたち。



コンドルフォートの人々は、魔晄炉内 のマテリアを狙いコンドルを排除しよ うとする、神羅の軍隊と戦っていた。 協力を求められたクラウドたちは……。



森林地帯を進む一行に、奇妙な衣装の ニンジャ娘ユフィが、いきなり戦いを 挑んできた。彼女はすばやい動きで、 つぎつぎと攻撃をくり出してくる。



ー行に打ち負かされたユフィは、なん だかんだ言いながらもクラウドたちに ついて行きたい様子。問答のすえ仲間 に加わる彼女だが、その真意は?



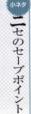
コンドルフォートはミスリルマインを出てすぐの場所にあるが、この時点ではとくに立ち寄る必要はない。ただし、のちに神羅とヒュージマテリア争奪戦をくり広げるときは、ここの住人にかなち事協力することになる(ーP.177)。



を指揮することに。 を指揮することに。

述のニンジャ、ユフィ

フィールド上の森林地帯を進むと、まれに謎のニンジャ(ユフィ)とのバトルが発生。これに勝利し、直後に起きるユフィとの会話で特定の選択肢を選んでいけば、彼女が仲間になるのだ。なお、ユフィをいつ仲間にするかはプレイヤーの自由。DISC 2で操作キャラクターがティファかシドの場合に会話すると、それぞれの外見的な特徴をとらえたユフィの暴言が炸裂する(→P.184)。



ユフィを仲間にする場面に出現するセーブポイントは、じつはニセモノ。触れたときのメッセージをよく見れば、ごていねいにも注意書きが……。これに気がすメニュー画面を開くと、ユフィはギルを盗んで逃げ去ってしまうのだ。



★読み飛ばしがちなメナ……。

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.2-1 5年前の惨劇

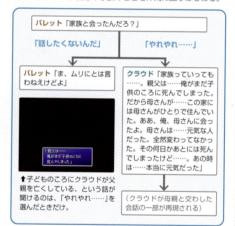
クラウドが過去にとった行動

ーニブルヘイムに

5年前の回想では、選択肢を選んでクラウドの行動を決める部分がある。ここで行なったことは、のちに竜巻の迷宮でクラウドがしゃべるセリフに影響するのだ(→P.164)。

クラウドの家にて

クラウドの家に入って少し奥へ進むと、画面が暗転してバレットの問いかけに答えることに。「やれやれ……」を選んだ場合、クラウドが自分の家族のことを仲間に語りはじめる。



ティファの家にて

ティファの家では、クラウドの行動に対するティファの問いかけが頻繁に入る。 **②~②**の質問への答えかたで、クラウドのとった行動が決まるのだ。

② ティファの家に入ったか

家の奥、または2階に進 もうとすると、家に入った かどうかをティファに問わ れる。「ああ……」と答える と、入ったことに。



・ ティファの部屋に入ったか

ティファの部屋に近づくと、**①**と同様の確認が入る。「ああ……」と答えて部屋に入ると、**④**~●の行動をとることが可能。

G ティファの部屋のピアノを弾いたか

ティファのピアノを調べると、弾いたかどうかを尋ねられる。このときに出現する選択肢のうち、「ギンギンに弾いた」を選ぶとコントローラを操作して弾くことになり、「ちょっとだけ」を選ぶとクラウドが楽譜を見ながら弾く。

・ ティファの部屋のタンスを調べたか

ティファのタンスを調べると、「ちょっと背のびパンツ」が見つかる。「それ、本当なの?」と聞いてくるティファにどう答えても、彼女から責められることに変わりはない。



ライファに届いた手紙を読んだか

ティファの机を調べると、ティファに届いた手紙が見つかる。 手紙を読んだこと、そしてその内容まで覚えていること をティファに白状すれば、手紙の全文が明らかになるのだ。

ティファに届いた手紙

「ティファ、元気か? ぼくは8日前ミッドガルについた。きのうはニブルヘイム出身の仲間たちが集まってくれたんだ。あ、クラウドだけは連絡先がわからなくで呼べなかったけど。でも、アイツはもともとみんなと仲が良かったわけでもないし、きっと呼んでもつまらないからまあ、いいんじゃないかってみんなと話してた。うーん。クラウドの話をしてもしょうかない。

ミッドガルはすごいところだ。ぼくは、はっきり言って遅れていて、ダサダサのナントカって感じだった。スラムの人たちでさえ、部屋の中はとてもきれいなんだ。今はお金がないからスラムに住んでいるけど、いつかは本で見たようなオシャレな部屋に住んでやるつもりだ。

……などと書いてみたが、そのためにはます仕事を見 つけなくちゃいけない。そうなんだ。まだ、仕事、みつ からないんだ。高親には神器カンパニーで働き口が見つ かったって、ウソの手紙を出してしまった。もうあとも どりはできないかな。美家のよろず屋を継げば良かった なと思う。

ミッドガルについたばかりなのに、考えるのはニブル ヘイムのことばかりなんだ。ねえ、ティファ。あのオン ボロ給水塔はちゃんと動いているか? 宿屋のじいさん は元気か? ほくの両親は毎日店をあけてるか? モン スターは襲って来ないか? 何よりティファ、どうして る? もう何年も会っていないような気分だよ。

きのうもみんなで、ティファの話でもり上がった。みんなティファが好きなんだ。でも、ティファはみんなのアイドルだったから、仲間を裏切ることができなかった。なーんてカッコつけてたけど、本当は告白してフラれるのが恐かっただけなんだよ。あ、これ以上書くとラブレターになってしまう! だから今回はこのへんで。じゃあ、元気で。また、手紙書くよ。









先を急がせるバレット

宿屋2階にて

5年前の出来事を聞き、すぐさま出発しようとするバレットを引き止めると、彼の熱き思いを聞かされることになる。 その内容は極めて単純明快で、良くも悪くもバレットらしい。

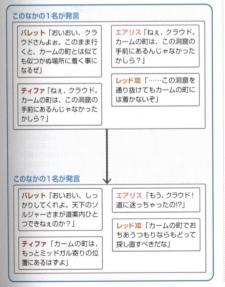


Act.2-2 セフィロスを追って

カームに行き忘れると……

ミスリルマインに

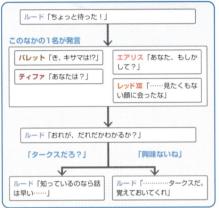
カームを訪れる前にミスリルマインへ行くと、パーティーメンバーから文句を言われる。洞窟よりも手前にカームがあると知っているなら、もう少し早く教えてくれても……。



ルードに待ったをかけられて

ミスリルマインの奥では
ルードが一行に待ったをか
け、「おれが、だれだかわ
かるか?」と尋ねてくる。
ルードは、クラウドたちが
自分のことを覚えているか
心配だった?

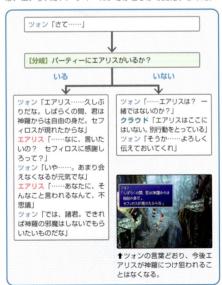




エアリスを気にかけるツォン

ミスリルマインにて

ミスリルマインから去るさい、エアリスのことを気にかけるような発言をするツォン。このときに彼がしゃべるセリフは、エアリスがパーティーにいるかどうかで変化するのだ。



コンドルフォート防衛戦に参加する?

コンドルフォートでは、村長から神羅との戦いに協力して ほしいと頼まれ、返答を選ぶことになる。ただし、操作キャ ラクターがティファかシドのときは、選択肢が出現せず、か ならず協力する展開になるのだ(→P.186)。



◆村長の頼みを聞き入れる と、コンドルフォートにある お店やベッドが利用できるよ うになる。

村長「ほう、珍しいな。こんなところまで登ってくると はな。……変わった目をしているな。まあ、関係ないか。 ここはもうすぐ神羅との戦場になる。まきぞえにならな いうちに、降りなさい」

このなかの2名が発言

バレット「神羅だって? こんなところへ何しにくる んだ」

ユフィ「ここも、神羅かよ」

ティファ「神羅ですって?」

ケット・シー [.....] ヴィンセント 「どういうこ

とだ?」

エアリス 「どういうこと? 戦場って」

シド「戦場たあ、聞きずて ならねえな」

コスモキャニオンを訪れる前

コスモキャニオンを訪れたあと

レッド畑「神羅か……」

レッド畑「また、神羅だよ」

村長「あなたがたも、神羅とは何かあるらしいな。せっ かく、ここまで登ってきたんだ。ちょっとだけ話を聞い ていかないか?」 クラウド [.....]

「いいだろう」

「やめておこう」

このなかの1~2名が発言

バレット「なに言ってや がんだ! ここの連中も 神羅と戦ってるんだぞ。 それを見すてるのか!」

ティファ「クラウド、聞 きましょう」

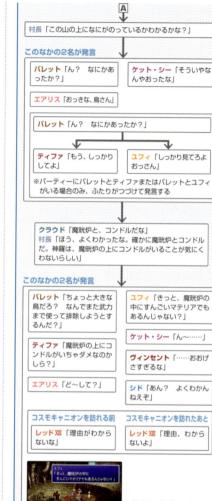
エアリス「せっかくここ まで来たんだから、ね? クラウド」

ユフィ「お宝の話かい?」

ケット・シー「まぁまぁ、 クラウドさん。 ちょっとく らい聞きましょうや」

ヴィンセント「話くらい 聞いてもよかろう」

シド「ほんと、人情のね え奴だぜ」



コスモキャニオンを訪れたあと

レッド畑「理由、わから



←誰よりも早く「すんごいマテ リアノの存在に気づいたユフィ。 マテリアに対する彼女の嗅覚 はさすがと言うべきか……

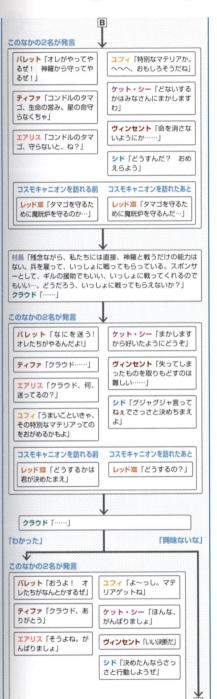
村長「どうやら、この上の魔晄炉にはなにやら、特別な マテリアがあるらしい。そこへコンドルがきたので神羅 は、あわてて軍を送ってきた。軍の目的は、コンドルと この山に住むわたしたちの排除だ。今、コンドルは、数 年に一度しか生まないタマゴを温めている。わたしたち は、神羅の手からコンドルの営みを守ってやりたいし クラウド「新しい命か……」









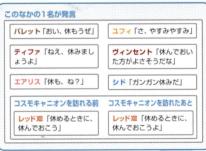




使うことを許されたベッドで

神羅との戦いに協力する ことになったあとでベッド に近づくと、パーティーメ ンバーが休憩を提案する。 直後の選択肢で「そうだな 休むか」を選べば、そのま ま宿泊可能だ。





CHECK 5 年前、

、ティファは……

民家に宿泊すると、またしても 謎の声がクラウドの頭に響き、5年 前に魔晄炉への出発直前までどう してティファに会えなかったのか、 彼女に確かめてみろとうながす。

実際は、一般兵という正体を知られたくなくてクラウドのほうがティファを避けていたのだが、その記憶は封印されている。それを呼び覚まそうとするこの声は、クラウドの人形化をもくろむセフィ

ロスのものか、あるいは本来の自分にもどろうとするクラウドのものか――「せっかく久しぶりに会えるチャンスだったのに」というセリフから察するに、後者のようだ。



◆声は、クラウドの秘 めた想いを見透かすよ



クラウドに救われて以来、ブリシラは彼にお熱(→P.203)。それに気づいたティファとエアリスは、クラウドに妙によそよそしくなり、聞こえよがしにイヤミまで……。



★少女までたぶらかし た(?)クラウドに、結 託して抗議!

ASTORY CHECK

密

Act.2-3 みっこうさくせん

航作戦

東側と西側の大陸の唯一の接点である神羅の軍事都市ジュノンは、突然訪れた新社長ルーファウスを歓迎するために大わらわだった。ルーファウスは、セフィロスを追って運搬船で西へ向かおうとしているらしい。クラウドたちも西側の大陸へ渡るべく、密航作戦を練る。



アンダージュノンという漁村を訪れた 一行。かつては魚も多く捕れたらしい が、上部に神羅の街が作られたいまは 海は汚れ、村はすっかりさびれていた。



翌朝目覚めると、何やらあたりがさわがしい。上部の軍事都市ジュノンをルーファウスが訪れることになり、街全体が歓迎の準備に追われているようだ。



ルーファウスは、セフィロスを追って 海を渡るつもりらしい。クラウドは、 ルーファウスの乗る船に潜入するべく、 単身イルカの力を借りて上部へ向かう。



街に上がったクラウドは、神羅兵にまちがわれ、制服に着がえて歓迎式典へ出ることに。張り切り屋の隊長や兵士とともに、控え室で行進の特訓をする。

VARIETY CHECK

メタークスひと休み

アルジュノンの横道から、ひとり酒場へ入っていくルード。 あとをつけると、そこには光り輝く頭がズラリと並び・・・・ (→P.251)。また、エルジュノンにある神羅会員制BARでは、レノ、イリーナ、ツォンのくつろぐ姿が見られる。



◆社長の警備も担当し ・ こていいのか?



歓迎式典のために猛特訓させられたり、ハイデッカーに合わせて 笑わなかったせいで彼に平手打ち を浴びせられたり・・・・・・・単独でジュ ノンの街に潜入し、なりゆきで神 羅兵を演じることになったクラウ ドは、さんざん苦労することに。

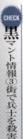


隊長の怒声が飛ぶ。 ◆部隊に合流したと



★兵舎には、式典での出番をクラウドに 取られた兵士の姿が。

玉



パレード後にルーファウスを見 送るさい、神羅兵の話から、セフ ィロスらしき黒マントの男がここ 数日街をうろつき、兵士も幾人か 殺されたということがわかる。



デッカーは変装したク ラウドに八つ当たり 館 にて

CHECK アルジュノンの上級者の館でマ テリアの分裂の説明をするクラウ ドは、自分も分裂気分だと言って 級 奇妙に笑う。その様子は、のちの 者 壊れっぷりを暗示するかのよう。 0



複数の人格を抱えた状・分裂と言うよりも、 に近い?

ルーファウスを見送り終える と、宝条が突然神羅を辞めると言 って飛び出したという話が兵士か ら聞ける。リユニオンの終着点が 神羅ビルではなかった誤算から、 これ以上本社にいても意味がない と悟った宝条は、個人的にセフィ ロスを追うことにした模様。その わりに、追っ手の船が着くとわか りきったコスタ・デル・ソルで羽 を伸ばしているのだが……。



入り江に出たクラウドたちは、イルカ の言葉を話せる少女、ブリシラと出会 う。しかし彼女は、一行を神羅の人間 だと疑い、心を開こうとしない。



そのとき突然、海の魔物ボトムスウェ ルが現れた。イルカを救おうとして逆 に突き飛ばされたブリシラを助けるた め、クラウドたちは魔物に立ち向かう。



気を失っていたブリシラだが、クラウ ドの人工呼吸により、無事に息を吹き 返した。一行はお礼として、民家に泊 めてもらうことに



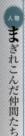
なくまぎれこむ。はたして視聴率は?



バレードを終えたクラウドたちは、今 度は見送りの練習に励む。スペシャル ポーズもクラウドの得意な「アレ」に決



したクラウドは、兵士姿のまま、ル-ファウスが乗りこんだ運搬船に潜入 仲間たちも乗せ、船は出航する。



苦労して柱を登り、特訓に耐え て歓迎式典を乗り切るクラウド。 一方、仲間たちはというと、イル カに乗って直接ジュノンの街を訪 れ、難なく運搬船への潜入を果た す。そのへんのいきさつは、ルー ファウスを見送ったあと、すぐ船 に乗ろうとせず別の場所へ向かう と、隠れていたレッド畑の口から 明らかになるのだ。

また、このとき周囲に注目する と、変装した仲間がまぎれている ことがわかる。



とレッド畑が呼び止め 寄り道しようとする



入る動作を見るに、 ◆言葉づかいや、

③豪華ホテルがフィ

エルジュノンの兵舎2階では、 出張にきた神羅課長が、せんべい 布団に横たわり、ぶつくさ文句を 言っている。豪華ホテルに宿泊す るはずがアテがはずれたらしい。 ちなみに、彼の目的地もコスター デル・ソルだ(P.113につづく)。



らすると、 ◆神羅課長の口ぶりか は相当悪そう

CHECK ハイウインドに乗る夢

船底にいるエアリスは、ジュノンエアポートで見た飛空艇ハイウインドにいつか乗ってみたい、と目を輝かせながら話す。この先の展開を知っていると切ない……。



リスのこの想いを受け リスのこの想いを受け たような発言をする。



船員たちを殺し、船底でクラウドー行と対峙する「セフィロス」。 じつは彼は、神羅ビルから自発的 に移動をはじめたジェノバが、セフィロスの形を取ったものだ。



ここで切り離された。 ち運ばれたのではなく ちではなく コスタ・デリ 浜辺の女性から 最撃情報が聞じ サーのチケット 情報 (4) 海からザ

コスタ・デル・ソルで一泊後、 浜辺の女性から、黒マントの男の 目撃情報が聞ける。ゴールドソー サーのチケットを持って海からザ パザバ上がってきたらしい。



ェノバのことか。 景。腕を切り離したジ

危

Act.2-4 きけんなふなたび

険な船

とにもかくにも神羅の運搬船へ潜りこむことに成功したクラウドたち。乗組員に変装したまま、コスタ・デル・ソルまでしばしの船旅を楽しむが、そのとき惨劇が起こる。行く先々で事件を引き起こす黒マントの人物とは、やはり、あのセフィロスなのか?



歓迎式典のどさくさにまぎれて神羅の 連搬船へ潜入し、変装したままそれな りにくつろぐ一行。だが、なぜかバレ ットの姿だけが見えない。





機関室に現れたのは、やはりセフィロスだった。彼が「時は満ちた」と意味不明なことをつぶやくや、怪物――ジェノバ・BIRTHが一行に襲いかかる。



戦いが終わるとセフィロスはおらす、 ジェノバの腕だけが残されていた。セ フィロスは母ジェノバを持ち歩き、と もに約束の地を目指しているのか?



ほどなく船は、常夏のリゾート地コス タ・デル・ソルの港に到着。一行は解放 的な気分にひたり、しばしのあいだ自 由行動を楽しむことにする。

VARIETY CHECK

人変装した仲間たち

船底には、神羅兵姿のエアリス と水兵姿のユフィ、甲板には神羅 兵姿のティファとレッド畑、艦橋 には水兵姿のバレットがいる。こ のうち女性のメンバーに詰しかけ ると、選択肢をまじえた会話にな るのだ(→P.115)。



◆ティファは、本当は 嫌いな神羅兵の服をイ





ら降りるとき話題に。 セーラー服姿は、船か

曲

行動

コスタ・デル・ソルに着くと、 パーティーにいない仲間が、思い 思いに羽を伸ばす(→P116)。彼 らの様子は、宿で一泊する、もし くはコレル山に足を踏み入れるま で見ることが可能。なかには、宝 条と会話したあとでなければ様子 の見られない者もいるのだ。 ちなみにコスタ・デル・ソルの 人々の話は、①到着直後、②宝条

ちなみにコスタ・デル・ソルの 人々の話は、①到着直後、②宝条 と話したあと、③宿で一泊後、④ コレル山に入ったあと、と短期間 のうちに目まぐるしく変化する。









浜辺でクラウドを見た宝条は、クラウドが自分のセフィロス・コピー実験の被験者だった事実を思い出して不敵に笑う。「何かに呼ばれている気がしないか」と宝条がクラウドに尋ねるのは、クラウドのなかのジェノバ細胞が、ククラウドにリユニオンを呼びかけているかどうかを確認するためだ。



◆自分が打ち立てたリユニオン仮説を念 頭に置きながら、クラウドに問いかけを する宝条。



バレットは、ひとりで艦橋に潜んでいた。僧きルーファウスとハイデッカーを目前にしつつも、彼らに手出しできないことにイラつくバレット。



そこへ不審人物が見つかったとのアナ ウンスが入る。あわてて甲板へ集まる クラウドたちだが、どうやら彼らのこ とではないらしい。セフィロスか……?



真相を確かめるべく艦内の探索をはじめた一行は、貨物室で、傷つき倒れた 兵士を発見。彼が不審人物を目撃した という機関室へ急ぐ。



ひと足遅れて、ルーファウスとハイデッカーも上陸した。セフィロスやクラウドたちを取り逃し不機嫌なルーファウスは、ハイデッカーにイヤミを言う。



ビーチにはなんと、女性に囲まれてく つろぐ宝条の姿が。個人的にセフィロ スを追うつもりらしい彼は、クラウド に向かって意味深な質問をする。



ー泊すると、すでに宝条は西へ旅立ったあとだった。ゴールドソーサーへ向かったセフィロスを追い、コレル山を越えようとしているのだろうか?



港では、神羅課長が仕事をさぼり、灯台の上で遊んでいる。しかし、スキッフがルーファウスを迎えにくると、その着地時の風によって吹き飛ばされるハメに……。彼の神羅への不満はつのるばかり(つづきはP.202へ)。



会は、海に向かって彼とは、海に向かって彼 とは、海に向かって彼



パーの隣室では、ジョニーが女性と同棲している。もっとも、最近ショックなことがつづいているらしく、彼の言動はちょっとすさみ気味。以後、ジョニーはここに定住するが、彼の話の内容は時期により変わる(つづきはP.118~)。



てくるジョニー。





せを祈って睡眠中。
せを祈って睡眠中。

Act.2-3~Act.2-4

Story playback
The variation check of words

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.2-3 密航作戦

アンダージュノンでの騒動

アンダージュノンにて

アンダージュノンに着くやいなや、騒動に巻きこまれてしまうクラウドたち。ここでは、イルカの入り江やおばあさんの家で聞ける、パーティーメンバーのセリフを紹介しよう。

① プリシラに疑われて

イルカの入り江でブリシラと出会ってから、彼女にクラウドが人工呼吸をするまでのあいだは、以下のようにたびたびパーティーメンバーが発言する。



おばあさんの家でひと休み

一行の休憩場所として提供された民家では、パーティーメンバーの言葉を受け、ひと休みするかどうかを選ぶことに。

このなかの1名が発言

バレット「ちょっとばかり くつろがせてもらおうぜ!」 エアリス「休もっか?」

ティファ 「休んでく?」

レッド畑「休むのか?」

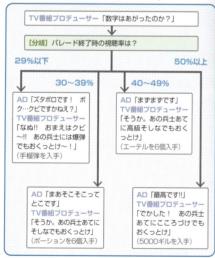
歓迎パレードの結末は

一アルジュノンにて

ルーファウスの歓迎パレードが終わると、TV番組プロデューサーとAD(アシスタントディレクター)の会話がはじまる。このときの会話内容は、パレード終了時の視聴率によって4種類に変化するのだ。



◆歓迎パレードの模様は全世 界の神羅TVで生中継されて おり、クラウドがうまく行進 できれば、視聴率がどんどん 上がっていく。









歓迎式典の音楽には歌詞があった

ひかえ室にて

アンダージュノン宿泊後に鳴り響く、ルーファウス歓迎式 典の音楽。じつは、短いながらもきちんとした歌詞が用意されているのだ。音楽に合わせて歌ってみると楽しいかも?

ル~ファウス~ ル~ファウス神羅~

わ~れらが~ 神羅カンパニ~ あ~たらしい社長~

おっ~ おっ~ 神羅~ おっ~ おおっ~ 神羅カンバニ~

ニュ〜エイジ〜 時代をきすく〜 ル〜ファウス新社長〜 おっ〜 おっ〜 神羅〜 おっ〜 おおっ〜 神羅カンバニ〜

あっ~ あっ~ 仲継~ あっ~

これからも、神羅がいちばん~



◆上の歌詞は、ひかえ室で行進の訓練をするときに表示される。練習を早々に終えてしまうと、一部分しか歌詞を見ることができない。

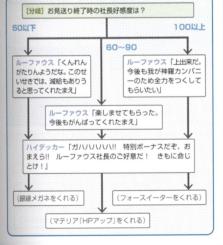
ジュノン軍隊式お見送り

-ジュノン港にて

ジュノン港でのお見送りを終えると、ルーファウスが兵士 たちに感想を述べる。お見送り終了時の社長好感度が高けれ ば高いほど、良い評価を得ることができるのだ。



◆号令に合わせてボーズをキ メるたびに、社長好感度が上 昇。ルーファウスの評価だけ でなく、特別ボーナスとして 最後にもらえる品も、社長好 感度によって決まる。



Act.2-4 危険な船旅

新たな大陸に向かって

一連搬船に

運搬船には、神羅兵や水 兵に変装した仲間たちが同 乗しており、話しかけると その正体がわかる。ここで は、話しかけたときに選択 肢が出現する、女性陣のセ リフを紹介しよう。



ティファに話しかけた場合

ティファ「ハッ! イジョウなしであります。ソルジャーどの! なーんて。わかる? ティファよ。どう、ビックリした? ……でも、ホントはね。こんな軍服キライ。軍服も、兵隊も、戦争も、みんなみんなキライ。大切な人をみんなからうばってしまうから……。 はやく、なくなるといいね。ね。クラウド?」

「ああ……」

「どうかな」

▼ ティファ [うん、そうだよね!]
ティファ

ティファ 「……クラウド。その服を着たらすこしかわったみたい。気持ちまでソルジャーにもどっちゃったの……?

エアリスに話しかけた場合

エアリス「フフフ……わたし。エアリスよ。ね、クラウド。ジュノンで飛空艇、見た?」 クラウド「……ウワサには聞いていたけど、あれほど大

| エアリス | すっごい | かな?」

「いつか俺がのせてやるよ」

「さあな……」

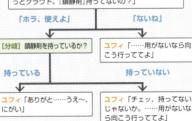
クラウド「……期待しててくれ」 エアリス「うわ〜! 楽しみ にしてるからね!」

クラウド「……あれは神羅の 兵器だ。破壊しといたほうが 良かったかもな」

エアリス「……そっかぁ。で も、一回でいいからのりたい なぁ」

ユフィに話しかけた場合

ュフィ「ウ~……これだから……船はイヤなんだ。ちょっとクラウド。「鎮静剤」持ってないの?」



バレットとセーラー服

港に着くやいなや、水兵 姿がかわいかった、とバレ ットをからかうエアリスと ティファ。彼女らに賛同す ると、バレットが「よけい な世話だ!」といきり立つ が、本当は……?



ティファ「バレット、あのセーラー服、バジャマにしなさい。ね、クラウドもそう思うでしょ?」

「そうだなし

「そんなことよりセフィロスを」

クラウド「ああ…マシュマロ かぶったクマみたいでぴった りだったな」

バレット「なにっ!! よけい な世話だ! オレはこの一張 羅がいちばん落ちつくんだ」 クラウド「俺たちはバカンス で来たんじゃない。セフィロ スを迫うんだ。先を急ぐぞ」 バレット「ケッ!! クラウド さんよ。道草が好きなのは、 おまえさんだろ。こんな場ち がいなリゾート地はすっ飛ば していくぜ!!」

街に散っていく仲間たち

コスタ・デル・ソル港にて

クラウドが小休止を告げると、パーティーにいないキャラ クターたちが、ひとことずつ話してからその場を立ち去って いく。このとき、エアリスのセリフは、ティファがパーティ ーにいるかどうかで変化するのだ。



◆2種類あるエアリスのセリフのうち、片方はこのように選択肢が出現する。ただし、どちらを選んでも、直後の彼女のセリフは同じ。

このなかの2~3名が発言

バレット「チッ! すっか りリーダー気取りだな!

ティファ 「およぎにいっちゃおうかな」

レッド流 「じまんのけなみが みだれてきたようだ。すすし いところで休んでいるよ」

ユフィ「さがさないでくれよっ!」

エアリス「たまには日焼けでもしちゃおっかな。クラウドはどっちが好み?」

「はだは白いほうが好きだ」

「元気に焼けてるほうがいいかな」

エアリス「ハイっ、参考にしとくね」

ティファ「およぎにいっちゃおうかな」

エアリス「そうしよっか? んん……? クラウド君、いまなんか想像しちゃったかな? クールな顔がくずれてますよ~。さ、いこいこ!」

※バーティーにティファとエアリスがいない場合、ふたりがつづけて発言する

コスタ・デル・ソルでの過ごしかた

-- コスタ・デル・ソルに

コスタ・デル・ソルで思い思いの時を過ごす、パーティーにいない仲間たち。パレット、レッドXIII、ユフィは街に着いた直後から、ティファとエアリスは宝条との会話が終わってから、下記の行動をとる。

バレットは水兵姿がお気に入り

宿屋に行くと、バレットが水兵姿でトイレにこもって、何 やらうなっている。思いのほか水兵姿が気に入ったらしく、 マリンにその姿を見せようと張り切っているようだ。



◆トイレに入ろうとすると、身だしなみをチェックしていたバレットから「おう!!! いま使用中だっ!」と怒られてしまう。

→トイレを占拠したバレットに迷惑 している宿屋の主人。彼に話しかけ ると、会話の最中にトイレからバレ ットが飛び出してくる。





◆バレットが一緒のときに宿屋を訪れると、かわいい女の子がクラウドを探しにきたという情報が得られる。この「かわいい女の子」とはティファやエアリスのこと。

ジョニーの新居でくつろぐティファ

ティファはジョニーと談笑しており、近づこうとすると「ごめん、今日はふたりにさせてね」と言われてしまう。これを無視して彼女に話しかけると、選択肢をまじえた会話に、



◆「ひさしぶりだし、たまには息抜きもね」と、ジョニーとの会話を楽しむティファ。



→ジョニーに話しかけると、クラウドのことを思いやるような(?)そぶりを見せる。

ティファ「あんまり遅くならないようにするから。ね、 心配しないで!」

「心配なんて…」

「ああ…」

クラウド「べつに心配なんて」 ティファ「そうなんだ…」 クラウド「明日には出発だからな」

ティファ「うん、わかった」



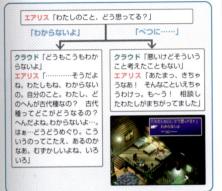






もの思いにふけるエアリス

宿屋のベッドでは、エアリスがひとり考えごとをしている。 自分という存在について悩みを抱えた彼女は、私のことをど う思っているか、とクラウドに問いかけてくるのだ。



・レッド畑の不思議なシッポ

レッド畑は、子どもたち とボール遊びをしている。 彼いわく、ボールがくると 勝手にシッポが動いてしま うだけであって、やりたく てやってるわけではないら しいが……?



◆仕事に精を出すユフィ?

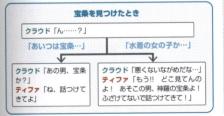
マテリア屋には、バイト として働くユフィの姿が。 宿屋で一泊して再度店を訪 れると、商品のマテリアや 店の売り上げ金を盗むつも りで、彼女が働いていたこ とが判明する。

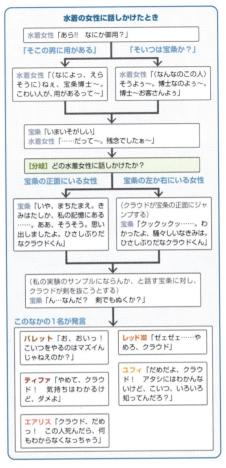


バカンス気分の宝条

-コスタ・デル・ソルにて

コスタ・デル・ソルの宿屋で一泊する前に浜辺へ行くと、 水着の女性に囲まれてくつろぐ宝条がいる。この場面では、 選んだ選択肢だけでなく、宝条と会話になる前にどの女性に 話しかけたかによっても、会話の内容が変化するのだ。

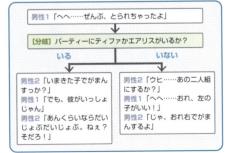




水着男のナンパな会話

スタ・テル・ソルに

宝条に女性を独占され、ティファやエアリスに狙いを定め る浜辺の男たち。彼らが立てるナンバ計画の内容は、バーティーにティファやエアリスがいるかどうかで、微妙に異なる。



5 忠告を無視した男

コレル山の登山口では、ひと休 みしていた旅人から、少し前に黒 マントの人物が、この先は危険だ との忠告を無視して通り過ぎたと いう話が聞ける。



で目撃された者と同 ・コスタ・デル

1 遊戲施設

北コレルでは、手の甲 に[1]のイレズミをした 黒マントのかっこいい若 者がロープウェイへ向か ったとの話が。イレズミ ということは神羅ビルの ジェノバではない?



↑イレズミは、セフィロス・コピーの実 験体の識別番号。

Act.2-5 ばれっとのかこ

セフィロスはコレル山を越えてゴールドソーサーへ――そ んな情報を聞き、魔晄炉のそびえるコレル山を西へ進むク ラウドたち。ふもとに広がる北コレルの村を訪れた彼らは、 バレットが村の住人たちに「死神」と罵倒されるのを目撃 する。いったい、バレットの過去に何が……?



コレル山の登山口にやってきたクラウ ドたちは、休憩中の旅人から、先ほど 黒マントの男とすれちがったという話 を聞く。急いで山を越えなければ。



山を越え、ふもとにある北コレルとい う荒れ果てた集落に入ったとたん、バ レットが村人たちにどなりつけられ た。何か深い理由があるようだが…



ゴールドソーサー行きのロープウェイ 乗り場へきても、依然様子のおかしい バレット。その口から、彼とコレルに まつわる過去が明かされていく。



4年前まで近くに存在したバレットの 故郷コレルは、古くからの炭坑村だっ たという。バレットも炭坑夫として、 妻と貧しくとものどかに暮らしていた。

VARIETY CHECK

ンヨニー⑤

コスタ・デル・ソルの新居にて 「ハッピーでラブリー」な同棲生活 を送りはじめたジョニーだが、そ のわりにはどこか浮かない顔。ど うやら彼は、自分に自信が持てず、 同棲中の彼女にふさわしくないと 悩みつづけているらしい。以下は、 メテオ発動前のジョニーの様子2 種類。それぞれを見られるタイミ ングは、コレル山を訪れたあとと、 コスモキャニオン訪問後だ。彼が 本当に幸せになれるのはいつの日 か……(P.202へつづく)。



→コスモキャニオン 自分には資格



と。うまくやってはい

コレル山の中腹にかかる高架橋 を進むと、下側の線路にある跳ね 橋の前で、パーティーにいない仲 間たちが待っている。跳ね橋の装 置を操作する前に彼らに近づいた り、話しかけたりすると、パーテ ィー構成によって異なる話が聞け るのだ(→P.125)。

コレル村に魔晄炉建設の話を持 ちこんだのは、神羅の兵器開発部 門統括であるスカーレット。彼女 はバレットの片腕を奪った張本人 でもある(→P.122)。



たちを言いくるめるス 流麗な語り口で村人

バレットの回想を見るかぎり、 コレル魔晄炉の建設は村人たちの 合意のうえで行なわれており、と くにバレットが中心になって強引 に進めたというわけではないよう だ。にもかかわらず、村人がバレ ットひとりにすべての責任をかぶ せるのは理不尽なことのように思 えるが、これは自分自身を許せな いバレットが甘んじて受け入れた 道なのだろう。みずからスケープ ゴートとなることで村人たちの憂 さを少しでも晴らし、自身の罪を つぐなおうとして……。



黙って受ける ◆コレルに着いたバレ トは、村人の非難を



コレル山を登りはじめたクラウドた ち。山頂付近に建つさびれた魔晄炉か らは、この地がまだ炭坑であったころ 敷設された線路が伸びていた。



いまは使われていない炭坑列車の線路 上を進む一行。高架橋の先へ行くには、 途中の小屋のなかにある装置を操作 し、跳ね橋を下ろす必要があるようだ。



跳ね橋を渡ったクラウドたちが、小鳥 のさえずりにひかれて斜面を登ってい くと、そこには鳥の巣が。お宝もある ようだが……どうする?



ある日、神羅が魔晄炉建設を申し入れ てきた。最後まで反対していた村の男 ダインを、親友のバレットが説き伏せ、 **魔晄炉の建設がはじまる。**



魔晄炉による豊かな生活-一そんな 人々の夢はあっさり破れた。魔晄炉で 事故が起こり、責任を村の反対派に押 しつけた神羅が村を焼き払ったのだ。



愛する妻や故郷を失ったのは神羅の甘 い言葉に乗せられたせいだ、と自分を 激しく責めるバレット。身を切るよう な彼の告白を、一行は重く受け止める。



鳥の声がする付近の斜面を登っ ていくと鳥の巣が見つかり、巣の なかの宝をいただくかそっとして おくかを選ぶことになる。このと きのパーティーメンバーは、それ ぞれ個性的な反応を見せておもし ろい(→P.125)。



ツド河。



バレットの告白を聞いた直後、 ロープウェイに乗るかどうかの選 択肢が出る。このとき「乗る」を選 ぶと会話のあとそのままゴールド ソーサーへ向かうことになり、「乗 らない」だとパーティー以外のメ ンバー(ユフィをのぞく)から任意 に話を聞くことが可能だ。「乗る」 「乗らない」どちらの場合でも、ユ フィが冷たく突き放したような態 度をとるのに注目。



い沈黙するなか、 ◆周囲がバレット はひとこと。





CHECK ゲット・シーのたくらみ

ワンダースクェアで強引に仲間 入りするケット・シー。その正体 は、神羅の都市開発部門統括であ るリーブが、神羅ビルから遠隔操 作しているロボットだ。



抜けとなる。 を対している。 をがしる。 をがしる。 をがしる。 をがしる。 をがる。 をがしる。 をがし。 をがしる。 をがし。 をがしる。 をがしる。 をがしる。 をがし。 CHECK 意味深な占い

セフィロスの行方に関するケット・シーの占いの結果は3つ。最初のふたつはともかく、引っかかるのは、ケット・シーが一行についていくきっかけとなった3つ目の占い――「求めれば必ず会えます。しかし最も大切なものを失います」というものだ。忘らるる都まで物語を進めれば、「最も大切なものを失う」とはエアリスを失いなものを失う」とはエアリスを大切なものを失う」とはエアリスを大切なものを失う」とはエアリスを大切なものを失う」とはエアリスを大切なものを失う」とはエアリスを大切なものを失う

うことだったとも思えるし、さらに大空洞まで進めれば、クラウドが自我崩壊に至ることを示唆していたとも受け取れる。



出すためのもの? に加わる口実をひねり

呾

Act.2-6 ごらくのでんどう

楽の殿

セフィロスの目撃情報をもとに、一行は神羅の遊戯施設ゴールドソーサーを訪れた。落ちこむバレットのことはひとまず置いて、館内を遊覧するクラウドたち。そこに奇妙な占いマシーン ― ケット・シーがムリヤリついてくる。やがて思わぬ事件が……。



北コレルからローブウェイに乗り、一 行は巨大な遊園地ゴールドソーサーを 訪れた。情報によれば、セフィロスは ここにきているはすだ。



ワンダースクェアにて、自称占いマシ ーンのケット・シーに呼び止められる クラウド。さっそくセフィロスの行方 を占ってもらうことにするが……。



「求めればかならず会えます。しかし 最も大切なものを失います」—— こん な占いの結果は不本意だと言い、ケッ ト・シーは強引についてくる。



バトルスクェアへ行くと、目の前に、 先ほど見かけた神羅兵が。思わす身が まえるクラウドだったが、なんと兵士 は殺されていた。

VARIETY CHECK

展コールドソーサーで誰と遊ぶ

ゴールドソーサーで自由行動になったあとは、バレット以外の仲間からひとり、一緒に遊ぶ相手を選べる。以降はコレルブリズンでバレットと合流するまで、ここで選んだ相手と行動することになるのだ。なお、このとき誰にも話しかけず、クラウドひとりでほかのフロアへ遊びに行こうとすると、その時点で好感度がもっとも高い人物がついてくる(+P.126)。



★銃撃事件なども、ここで一緒に遊ぶことになった仲間と目撃することに。

CHECK エマント情報プー」が探すもで

ケット・シーとともにバトルス クェアへ行く前にスピードスクェ アへ行くと、ゴールドソーサーの 園長ディオから、黒マントを着た クラウドと同年代の「少年」が、黒 マテリアを探していたとの話が聞 ける。手の甲に「1」のタトゥーを していたということから、この 「少年」は北コレルで目撃された人 物と同じ者らしい。



唐突に起こった銃撃事件では、一見、園内にいた人々が無差別に殺されたかのようだが、じつは命を狙われたのは神羅兵だけ。理由はのちに真犯人とともに明かされる。



↑コレルプリズン脱出後にここを訪れる と判明する(→P.124)。



相変わらず暗い顔のバレットは、遊ぶ 気になれないと言ってひとりでどこか へ行ってしまう。一行はとりあえず、 各自で園内を見てまわること<u>に</u>。



チョコボスクェアを訪れると、そこに は各フロアへと散っていく神羅兵の姿 があった。すでにここまで追跡の手が およんでいたとは……。



スピードスクェアへ入ったクラウド は、ゴールドソーサーの園長ディオに 声をかけられる。黒マントの男が「黒 マテリア」を探していたらしい。



闘技場のロビーへ駆けつけると、すで に惨劇が起きたあとだった。かろうじ て息のあった兵士は"片腕が銃の男" にやられたと証言するが、まさか?



そこへスタッフとともに駆けつけたディオは、事件の犯人がクラウドたちだと誤解。思わず逃げ出す一行だが、闘技場で追いつめられてしまう。



釈明しようとするクラウドに、ディオ はいっさい聞く耳を持たない。誤解を 解けぬまま一行は、罪をつくなうため にとゲートの下へ落とされるのだった。



自由行動になったあとは、ワンダースクェア→バトルスクェアの順に移動すれば、銃撃事件が発生して話が進む。しかし、その前にチョコボスクェアに立ち寄ると神羅兵を目撃するイベントが、スピードスクェアに立ち寄るとディオとの会話イベントが起こるのだ。とくにディオとの会話は、物語上重要な役割を持つ黒マテリアに関するものなので見逃せない。また、これを見ておくと、闘技場でクラウドたちが銃撃事件の犯人あつか

いされるときの会話に、「私の見込み違いというわけか……」というディオのつぶやきが追加される。



★ディオのコレクションは、のちにかならず見ることになる。

CHECK バレットは何を撃ったか

旧村長の家でバレットは、クラウドたちに銃を向け、一行の背後にいた不審な男を撃つ。この男は、クラウドたちが家の外にいる時点から彼らをつけまわしていたのだ。



◆男がクラウドたち一行をつけていた理由は謎のまま。

砂

Act.2-7 さばくのかんごく

漠の監獄

娯楽の殿堂ゴールドソーサーに突如降りかかった、"片腕が銃の男"による銃撃事件。その犯人と疑われたクラウドたちは、砂漠のなかの監獄コレルプリズンへと落とされてしまう。はたして事件を起こしたのはバレットなのか?そして脱出の手立ては?



流砂の監獄コレルブリズンへ落とされ たクラウドたちは、そこにバレットが いるのに気づく。彼の足元には、銃で 撃たれた男が倒れていた。



コレル村を見ると、すでに火の手があ ちこちにあがっていた。急いでもどろ うとするふたりの前に、スカーレット ひきいる神羅兵が迫る。



ガケから落ちかけたダインを引き上げ ようとするバレット。だが、ふたりの 腕をスカーレットの放った銃弾が貫通 し、ダインは谷底へ落下してしまう。



生き別れたバレットとダインはその後、 神罐への復讐のため、失った片腕のか わりに銃を取りつけたのだ。事件の犯 人は、左腕が銃の男――ダインなのか?

VARIETY CHECK



コレルブリズンへ落とされた直後と、パレットが立ち去ったあとは、パーティーメンパーがひとことしゃべる(→P.127)。 はとんどの者はパレットのことを心配するのだが、ユフィだけは……。



◆バレットにオサラバしよう、とさらり と言い放つユフィ。









ここで、マリンの実の 父がバレットではなくダインだと判明する。とは いえ、4年前バレットに 引き取られたとさにはま だ1歳にも満たなかった マリンは、その事実を知 らないようだ。



★マリンはダインとエレノアの娘。バレットに子どもはいない。



闘技場で銃撃事件を起こしたのはバレットなのか? 疑うクラウドたちだが、バレットは事情を話そうともせずに立ち去ってしまう。



旧村長の家で一堂に会したクラウドたち。仲間に説明を求められたパレットは、"片腕が銃の男" はもうひとりいると言い、事情を語りはじめる。



4年前、バレットとダインは、建設中 のコレル魔晄炉を見に訪れていた。し かしその帰り道、コレル村が神羅軍に 襲われたとの知らせが……。



自分は星を守りたいのではなく神難に 復讐したいだけ――自嘲するバレット を優しく受け止めるクラウドたち。気 を取り直し、脱出の手段を探すことに。



コレルプリズンを出るには、ボスと呼ばれる人物と話をつけなければならないようだ。彼のアジトを探して、一行は砂漠を北東へと進む。



P.124^ \

コレルプリズンのボスは、銃撃事件の 犯人ダインだった。この世に絶望した かつての親友に向かい、彼の娘マリン の無事を伝えるバレットだが……。



旧村長の家でパーティー編成を行なったあとは、パーティー以外の仲間と話せる。タインが仲間になってくれるのを期待するエアリス、占いで状況を見るケット・シー、クールなユフィが印象的。



★エアリスの言葉には一瞬期待させられるが、ダインとは戦う運命だ。

■ 旧村長の家での仲間のセリフ

ディファ「気をつけてね」
エアリス「ダインさん、仲間なって
くれるかな?」
レッドX皿「ん? 私も行こうか?」
ケット・シー「ええ占い出てますわ。
なんもかんもバッチリですわ!」
コフィ「金にもならないのに物好き
なやつらだねえ」

CHEC エマント情報®渡河した用

バギーをくれたディオは、手紙のなかで「セフィロスが南の川を越えてゴンガガエリアへ向かった」と教えてくれる。北コレルとゴールドソーサーにて目撃された「1」のイレズミをした黒マントの人物がセフィロスであったかに思えるが、どうもちがうらしい。というのも、ディオはスピードスクェアでは「黒マントの人物はクラウドくらいの少年」と言っていた

のに対し、手紙ではセフィロスに 会ったと言い切っているからだ。 どうやら、最初にディオが見たの は「1」で、その後セフィロスに擬 態したジェノバが現れた樺棒。



◆すばりセフィロスを なり珍しい。 CHECK 銃撃事件裏話

コレルプリズン脱出後、闘技場 ロビーの受付嬢と話せば、銃撃事件で死んだのがダインの復讐対象 の神羅兵だけとわかる。狂気の彼 も無差別殺人はしなかったのだ。



思いうなだれる。 トがいると、ダイン

P.123より\



すべてを壊してしまいたい――そんな 暗い衝動しか、いまのダインには残っ ていなかった。彼に銃口を向けられ、 バレットはやむなく勝負にのぞむ。



激しい戦いもついに決した。敗れたダインは、妻エレノアの形見であるベンダントをバレットに渡し、マリンのことを頼んで、みすから命を絶つ。



コレルブリズンの表のボスであるコーツに、ダインに会ったと説明する一行。 だが、チョコボレースで優勝した者しか脱出許可は得られないらしい。



ベテランマネージャーのエストの手引きで、クラウドがチョコボレースへ出場することになった。仲間全員のコレルブリズン脱出を賭けて、いざ出走!



海干山千のレーサーたちを相手取り、 懸命にチョコボを駆るクラウド。エス トの的確なアドバイスもあってか、見 事優勝を果たす。



レースに勝ち、晴れて自由の身となっ たクラウドたち。ディオから贈られた バギーを駆り、一行は、川を渡って西 へ向かったというセフィロスを追う。

VARIETY CHECK



コレルプリズン脱出を 賭けたチョコボレースで は、その成績によってエ ストが異なるセリフを言 う(→P.127)。1位が取 れなかった場合、エスト がもっと良いチョコボを 使わせてくれるのだが、 あまりに負けがこむとあ きれ顔に……。



↑しまいには、自分で操作せずチョコボ にまかせろと言われてしまう。









Act 2-5~ Act 2-7

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.2-5 バレットの過去

加ね橋の前で立ち往生

コレル山・西にて

コレル山にある跳ね橋の前には、パーティーにいないキャ ラクターが待機している。彼らに近づいたときや、話しかけ たときに聞くことのできるセリフは以下のとおり。

待機している仲間に近づいたとき

このなかの1名が発言

と休もつ」

エアリス「クラウド!! クラウドがいてくれたらなあって、思ってたとこなの。この橋が動かないと先に進めないの。クラウドなら、なんとかしてくれるよね。でも、その前に……ちょっ

レッド**酒** 「んっ……あんた たちか? あそこの小屋に 橋を動かす装置があるらし いのだがな……。しばし休 息というわけだ」

ティファ 「あっ!! クラウド! ちょうどよかった! この橋がつながらないと、先に進めないみたいなの。あ そこの小屋にスイッチがあるらしいんだけど…。モンス ターが多くてつかれちゃったから……! エアリス 「ね。クラウド、ちょっと休もっ」

※ティファが発言する場合のみ、つづけてエアリスが発言する

待機している仲間に話しかけたとき

パレット 「……ふう」

レッド畑「……なんだ?」

ティファ「つかれちゃったね…」

ユフィ「つかれたよっ!」

エアリス「クラウドといっしょがよかったなっ!」



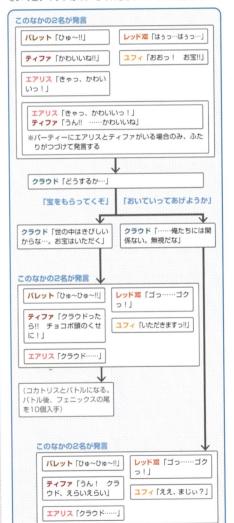
◆インターナショナル版では、 仲間との会話の最中に、跳ね 橋の装置がある小屋の位置を ポジションカーソルが教えて くれる。

◆跳ね橋の装置を操作すると、 待機していた仲間たちが橋を 渡って先へと進んでいく。

鳥の巣でお宝を見つけて

コレル山・西にて

鳥の巣を見つけるとパーティーメンバーがひとことしゃべり、巣のなかのお宝を取るかどうか選ぶことに。お宝を残していくとティファはホメてくれるが、ユフィは不満をもらす。



村人に責められるバレット

北コレルにて

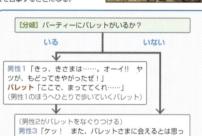
北コレルの村人がバレットを責めるイベントは、バーティーにバレットがいるかどうかで内容が変化する。会話だけでなく、展開そのものが変わるという点に注目してみよう。



◆バレットとともに北コレルを訪れると、バレットはクラウドたちをその場に残し、ひとりで村人たちのもとへと歩いていく。



⇒バレットがパーティーにいないと、 北コレルに到着すると同時に、村人 たちから悪態をつかれるバレットの 姿を目撃することになる。



男性2 「向こうにいるヤツら はテメエのツレなのか? フン、気のどくに! なにせ、 バレットという死神にとりつ かれているんだからな」

てもみなかったぜし

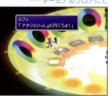
男性2「フン! また、どこかの町を追い出されてきたんだろう? なにせ、きさまは死神だからな」

Act.2-6 娯楽の殿堂

ひとりで遊びに行こうとすると……

ターミナルフロアにて

ゴールドソーサーでバレットがいなくなると、パーティーがクラウドひとりになる。このとき、そのままどこかへ遊びに行こうとすると、仲間のひとりが声をかけてくるのだ。



好感度のもっとも高い1名が発言

ティファ「クラウド! いっしょに行くわ」

エアリス「クラウド! 1 人で行かないで私と行きま しょ!! <mark>レッド™</mark>「クラウド! 1 人ではなんだろう……」

ユフィ「クラウド! アタ シといっしょに行こうよ!」

※レッド2回は、バレットの好感度がもっとも高い場合に発言する

ゴールドソーサーでのひととき

ーゴールドソーサーに

ゴールドソーサーではことあるごとに、パーティーメンパーが独自のセリフをしゃべる。彼らのセリフのちがいを、ゴールドソーサーで発生するイベントごとに紹介していこう。

1 北コレルにはもどれない

ローブウェイに乗りこもうとすると、パーティーメンバー がそれを引き止める。レッド畑の口調がどこか幼いのは、クラウドの行動に驚いて地が出てしまったのか?

このなかの1名が発言

ティファ「ちょっと、クラウド。私たちだけでもどるの?」

エアリス「わたしたちだけ、 もどるの?」 レッドXII 「みんなを置いて もどるの?」

ユフィ「クラウド! アタ シたちだけでもどってどう するんだ?」

2 神羅兵を目撃して

ターミナルフロアからチョコポスクェアへ行くと、神羅兵 から身を隠すクラウドに、パーティーメンバーが声をかける。

このなかの1名が発言

ティファ「なに?」

レッド畑 「どうした?」

エアリス「どうしたの?」 ユフィ「なんだ?」

3 ケット・シー登場

ワンダースクェアでケット・シーがムリヤリ仲間に加わる イベントでは、パーティーメンバーがたびたびしゃべる。

(ケット・シーがセフィロスの居場所を占い、結果が書かれた紙をクラウドに手渡す)

このなかの1名が発言

ティファ「何てかいてある の?」 レッドXII「読んでみろ、クラウド」

エアリス 「な~に?」

ユフィ「なんだよう! えろよう!」

(クラウドが占いの結果を読み上げる)

ケット・シー「ほな、いきましょか」

このなかの1名が発言

ティファ「はぁ?」

レッド畑「どこへ?」

エアリス「なにいってるの?」

ユフィ「なんだぁ?」

(クラウドたちと一緒に行動する、と話すケット・シー)

このなかの1名が発言

ティファ「いいの? クラウド」

レッドXII 「クラウド、いいのか?」

エアリス「どうするの、クラウド」

ユフィ「へんなやつ! ラウド、やめなよ」



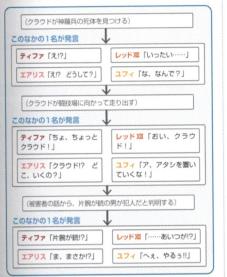






4 バトルスクェアでの銃撃事件

銃撃事件が発生すると、さまざまな状況でパーティーメンパーが反応を示す。犯人の特徴を聞いたときのユフィのセリフは、不難慎そのもの……。



Act.2-7 砂漠の監獄

落とされた先で見たもの

コレルプリズンにて

コレルプリズン到着直後の会話では、パーティーメンバー が何度か発言する。彼らが最後にしゃべるセリフは、バレットの「ほっといてくれ」という言葉を受けてのものだ。



ユフィ「おい、クラウド! あんなヤツほっとこうよ。向こうもああ言ってんだ。ここでオサラバしよ、な?」

チョコボレースの適任者は誰?

チョコボレースへの出場が決まると、クラウドをレーサーに推すパレットにパーティーメンバーが賛同する。誰もが迷わずクラウドを推薦しているのは、彼が主人公だから?



このなかの1名が発言

ティファ「そうね、クラウド 私たち待ってるからたのむわよ」 ユフィ「じゃ、クラウド、 たのんだよ」

エアリス「うん、クラウド がんばってね」

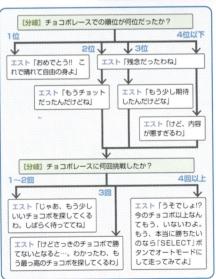
ケット・シー [ほんな、クラウドさんガンバッテなぁ~]

レッド XII 「そうだな、クラウドが適任だろう」

レースで負けてばかりいると

チョコボレース終了時の エストのセリフは、レース の順位と挑戦回数によって 変化。なお、3回以上負け たあとはエストの言葉どお り、オートモードにしても ラクに勝てる。





CHECL
ッグでラージなマテリア

ガレキと化した魔晄炉でスカー レットが探している特殊なマテリ アとは、DISC 2で奪い合いとな るヒュージマテリアのこと。これ の力を利用した兵器をスカーレッ トはのちに稼働させるが、そうし た構想自体は、すでにこの時点か ら頭のなかにあったようだ。



★彼女の言う「究極の兵器」は、のちにシスター・レイと名づけられて活躍する。

CHECK 老夫婦の話

老夫婦が語るザックスの話のうち「故郷の村で魔晄炉事故があった」「ソルジャーになるため村を飛び出した」というのは、クラウドの境遇と重なるもの。これらの共通点があったから、クラウドは比較的容易にザックスの記憶を受け入れることができたのだろう。なか、老夫婦は知らないが、ザックスは5年前宝条の手で実験体にされ、脱走中に殺されている。

ゴ

Act.2-8 ごんがが、かなしみのむら

ノガガ

コレルプリズンを脱出し、ゴールドソーサーの園長ディオからおわびのしるしとしてバギーまでもらったクラウドたちは、引きつづきセフィロスを追ってゴンガガエリアへ。途中で立ち寄ったゴンガガ村は、「ザックス」というソルジャーの故郷らしい……。



バギーで川を渡り、荒廃した魔晄炉の 建つゴンガガへ立ち寄った一行。村へ とつづくジャングルの道を進む途中、立 ち話をしているタークスに出くわす。





物陰から様子をうかがうと、スカーレットは魔晄炉の内部を調べはじめた。 究極の兵器を開発するため、特殊なマテリアを探しているようだ。

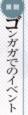


魔晄炉のそばの集落 — ゴンガガ村の 人々は、3年前に魔晄炉が事故を起こ して以来、魔晄エネルギーとは縁を切 った生活を営んでいた。



とある民家を訪れた一行は、そこに住む老夫婦から、息子のザックスを知らないかと尋ねられる。10年近く前、 ソルジャーになろうと村を出たらしい。

VVARIETY CHECK



物語的に重要なイベントが多数 発生するゴンガガだが、ゲーム進 行上はとくに立ち寄る必要がない。 では、イベントがいつまで見られ るかというと……まず、タークス との戦いとゴンガガ魔晄炉でのイベントは、ゴールドソーサーでキ ーストーンを入手するまで。これ は、両方のイベントに関わる代種の 神殿に行ってしまうためだ。また、 ザックスにまつわる話は、エアリ スが仲間を離脱するまで聞ける。



ジャングルの道に立っているレ ノとルードの会話から、ルードが ティファを好きだと判明。また、 イリーナ→ツォン→エアリスとい う、一方通行の恋も発覚する。敵 対する相手を好きになるなんて、 タークスもツライよ?



気になるところ。 ないレノの好きな人がないレノの好きな人が



は

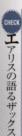
誰

だ

タークスをしりぞけたあと、パーティーメンバーが、仲間に神羅への内通者がいる懸念を口にする(+P.133)。このとき、ほかの者は不安感を漂わせているのに対し、当の内通者であるケット・シーだけは妙にしらじらしい。



← そう言われてみる



「ソルジャー・クラス 1STだっ た| 「5年前に仕事に出かけた| エアリスが語るザックスの話は、 クラウドの経歴と奇妙に合致する が、これはクラウドがザックスの 経歴を語っていたため。同じソル ジャーなら当然知っているはずの ザックスをクラウドが「知らない」 と言うことも合わせて、この場面 での会話は、クラウドの記憶や言 動の不自然さを浮き彫りにする。



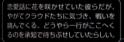
ザックスのことは知らないと言 い張るティファだが、5年前、ソ ルジャーとして二ブル魔晄炉の調 査に訪れた彼と会っている。その かわりクラウドとは会えなかった のだが、当のクラウドが「5年前ソ ルジャーとしてティファと再会し た」と断言しているため、彼女は 真実を告げることができない(→ P.132)。知る知らないの問答の あと「ソルジャーになると言い残

して村を出たなんてクラウドみた いね」とティファが明るく切り出 すのは、話題を変えると思わせて、 さりげなくクラウドの記憶を確か めようとしてのことか。



ィファはとまどう。トの記憶のズレに、 -の記憶のズレに、テ







タークスに行く先を読まれていたとい うことは、仲間内に神羅のスパイがい るのか? 疑惑が生じたものの、クラ ウドは仲間を信じることにする。



3年前に爆発事故が起きたというゴン ガガ魔晄炉。いまはガレキと化した魔 晄炉をクラウドがながめていたそのと



ザックスからはもう何年も連絡がない とのこと。その話を聞いていたエアリ スとティファは、なぜか落ち着かない 様子で家の外に出て行ってしまう。



クラウドに事情を聞かれたエアリス は、かつて話題にした「初恋の人」がザ ックスだと告白。5年前に仕事で出か けたきり消息が知れないというが



一方ティファは、クラウドがいくら尋 ねても、「知らない」の一点張り。クラ ウドがソルジャーになったことに、話 題を切りかえてしまう。



の話 が呼 3 波紋

ゴンガガの老夫婦の話を聞いた とき、パーティーにエアリスかテ ィファがいると、ふたりが奇妙な 反応を見せる。エアリスは、自分 の初恋の人であるザックスの話を 思いがけず聞くことになって動 揺。一方、もともと現在のクラウ ドに不可解なものを感じていたテ ィファは、5年前二ブルヘイムで 出会ったザックスの経歴が、現在

クラウドが主張する過去とそっく りなことを知り、さらに混乱を深 めるのだ。このあと、村のなかに 立つふたりに話しかけると、より 核心に迫った話が聞ける。また、 上記のふたりがパーティーにいな い場合は、クラウドが、知らない はずのザックスの名前に聞き覚え を感じて混乱する(これらの会話 の詳細はP.133を参照)。



★エアリスかティファがいれば、ザック スの手紙の話になる。

XIII

故郷であるコスモキャニオンに 入ったとたん、子どもじみた口調 になるレッド畑。大人になりたく て無理して背伸びしていたのが、 住み慣れた場所に無事もどってき て気が抜けたのだろう。これまで の旅で気を許した仲間とともに行 動するせいか、以後も彼の口調は もどらず、そればかりか、どんど ん子どもっぽくなっていく。

CHECK 約 束 0 地と古代種 の生

古代種とは、星の精神エネルギ 一を育てる役割を生涯背負い、旅 をつづける者。そのつらい生から 解放され、安らかに眠りにつく場 所が「約束の地」――以上が、ここ で聞ける古代種の話の概要だ。

この話にのっとると、約束の地 は神羅の考えるような魔晄エネル ギーが利用し放題の場所ではない、 ということになる。「生きものは みな命を終えると星に還る」との 星命学の教えと照らし合わせれ ば、すべての精神エネルギーが合 流するライフストリームが、ある いはこの星の上のあらゆる場所が、 約束の地だと解釈できるのだ。



★命を燃焼しつくせ は、約束の地が見つか

Act.2-9 せいめいがくのちにて

星命学発祥の地であるコスモキャニオンは、レッドXIIの故 郷だった。ブーゲンハーゲンをはじめとする村の長老たち から、精神エネルギーの輪廻について学ぶクラウド一行。 一方、ここで旅を終えようとしていたレッドXIIは、それま で嫌悪していた父の意外な真実に気づき……。



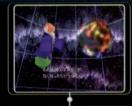
コスモキャニオンを訪れたとたん、な つかしそうな様子で駆け出していくレ ッド畑。じつはここはレッド畑の故郷 で、彼の本名はナナキだったのだ



星における生命の循環の仕組みが、プ ラネタリウム内に描かれていく



生き物が死ぬと、その精神エネルギー は、星を流れるエネルギーの道[ライ 星命学の 基本を教わるクラウドたち。



ブーゲンハーゲンはさらに語る。精神 エネルギーは星の命であり、それが魔 既エネルギーとして使い捨てられつづ ければ、星が死ぬことになると

ギーは故障したか

バギーに乗ったままコスモキャ ニオンの前を通り過ぎようとする と、バギーが故障する。この場合、 コスモキャニオンにはバギーの修 理を兼ねて立ち寄ることになり、 故障せずに訪れた場合とはセリフ が変わる(詳細はP.134を参照)。



理をめぐっこ 展開する したバギ て、 一の修

コスモキ ヤニオ シに着

コスモキャニオンへ入り、レッ ド畑が駆け出していくのを見た直 後は、パーティーメンバーと話せ る。話の内容は、レッド畑のこと だったり、コスモキャニオンの個 人的な感想だったりと、人によっ てバラバラなのがおもしろい。



しを訪れても、

57

■ 到着直後のひとこと

バレット「ついに来たぜ……ここが、 ここがコスモキャニオンか!」 ティファ「レッドXIII、なんだか様子 がヘンじゃない?」 エアリス「コスモ……キャニオン?

関係あるのかな? 星とか、古代種 とか …… **ユフィ**「ムフフ……あるかなマテリ

ア? マテリアあるかな?」 ケット・シー「ハア……これがコス モキャニオンですか」



コスモキャニオンを幾度か訪れ ていたガスト博士は、当初はジェ ノバが古代種だと見当をつけて研 究を進めていたが、やがてそれが 誤りだとの結論を出して姿を消し た。「ジェノバが古代種ではない」 ということは、物語のこの時点で はまだ確定していないが、神羅屋 敷地下でのセフィロスとの会話で、 いよいよはっきりしてくる。



↑ガスト博士のした「とんでもないこと」 とは、ジェノバ細胞を用いてセフィロス を生み出したことだと思われる。



の谷を守るため、旅を終えると言う。 ともあれ彼の口利きで、一行はしばら



と再会し、喜びはしゃぐレッド畑。大 15、6歳の子どもにすぎなかった。



ブーゲンハーゲンは、星命学の大家だ った。クラウドたちが星を救うために 旅をしていると聞いた彼は、自慢の



の旅の重みを改めて感じたクラウド め、長老たちから話を聞くことに、



約束の地とは古代種の死に場所であ り、彼らは過酷な旅のすえに一生を終 そう語る長老ハーゴ。



P.132^ \

長老ブーガは、神羅の学者ガスト博士 代種と考え研究していたガストは、あ



自由行動が決まりパーティーが クラウドひとりになったあとは、 仲間がコスモキャニオンの各所で くつろぎはじめる(→P.135)。具 体的には、ブーゲンハーゲンと会 うまでは直前のパーティーメンバ ーが、ブーゲンハーゲンと会った あとは仲間全員が、姿を見せるよ うになるのだ。なかでも注目した いのがケット・シーの動向。機械 でありながら近くのおばちゃんに ごはんをねだる彼と、首をひねる おばちゃんの様子は見物だ。



★ケット・シーとデブモーグリのどちら が食べるのか不思議がるおばちゃんだ が、そもそも機械が食事って?

CHECK

コスモキャンドルを見つめながら、ティファは、5年前のことを 思い切ってクラウドに尋ねようと するが、結局切り出せずに終わる。 自分の知る5年前とクラウドの言 う5年前とのズレを明確にすれば 真実は明らかになるが、そうする ことで目の前のクラウドを失うに グラウドだよね」というつぶやき には、そんな不安が表れている。



★このようなティファの心境は、インターナショナル版で追加された回想場面でも語られる(→P.170)。

ASTORY CHECK

P.131より\



夜、コスモキャンドルを囲みながらし みじみと語り合う一行。やがてレッド 畑は、自分が両親へ抱く複雑な想いに ついてぼつりぼつりと語りはじめる。



母を見捨てて逃げた父が許せない―― そんなレッド酒の話を聞いたブーゲン ハーゲンは、あるものを見せるため、 一行を封印された扉の奥へ連れていく。



ブーゲンハーゲンが案内したのは、ギ 族の洞窟と呼ばれる場所だった。かつ てここで、侵攻してきたギ族を相手に、 勇敢に戦った戦士がいたという。



ギ族の怨念がよどむ洞窟の最深部で一 行が目にしたもの――それは、敵の毒 矢で石となったいまも谷を守りつづけ るレッド酒の父、セトの姿だった。



今後も旅をつづけ、セトの息子の名に 恥じぬ戦士になって帰ると誓うレッド 畑。そのとき、石になったセトの目か ら大粒の涙が……。



レッド畑は、コスモキャニオンを出よ うとしていたクラウドたちのもとへ駆 けつけ、自分も旅をつづけると宣言。 父の真実を知り、彼は成長したのだ。

VARIETY CHECK

* 感動のバレッ

コスモキャニオンは初代アバランチが結成されるきっかけとなった土地であるため、各場面でバレットが特別な反応を見せる。たとえば、最初に入口の男と話したときにバーティーにバレットがいると、男との会話中に「うぁぁぉぉ! 来たかったぜコスモキャニオン・リと叫び、直後に入るのを断られてガックリする。また、そのあと自由行動になったときに話しかけると、アバランチ結成にまつっる秘話を語るのだ(→P.135)。

さらに、仲間とコスモキャンドル を囲む場面では、アバランチ再結 成の決意を固める。



↑先人たちが訪れた記念すべき土地にきて、感動するバレット。









セリフのバリエーションCHECK!!

Act.2-B ゴンガガ、悲しみの村

スパイの存在を感じて

タークスが一行を待ちぶ せていたことで、神羅のス パイの存在を疑うクラウド たち。このときのレッドXII のセリフは、事前にコスモ キャニオンを訪れていたか どうかで変化する。



ケット・シー「なんで、こ

こにおるのんがわかったん

ヴィンセント「何故、わた

したちがここにいることが

シド「気にくわねぇな。先

回りされてるみてぇだ」

わかったのだ……」

やろ?

このなかの1名が発言

バレット「気にいらねえぜ。 どうしてオレたちの居場所 がわかったんだ?」

ティファ「ねえ、なんか変 じゃない? 待ちぶせされ てたみたいよ」

エアリス「……どうしてわ

かったのかな? わたした ち、ここに来ること」

ユフィ 「なんかイヤなかん じ! アタシたちの行き先 ってバレバレみたいだよ」

コスモキャニオンを訪れる前

レッド 2 「興味深い…… やつらはあきらかにまち ぶせしていたようだが」

コスモキャニオンを訪れたあと

レッド [ねぇ、クラウ ド。どうしてタークスは、 オイラたちをまちぶせで きたのかなし

クラウド「尾行されたか……いや、そんな気配はなかっ た。ということは……」

このなかの1名が発言

バレット 「もしかしてよ、 スパイ? いや、まさかな」

ティファ 「スパイ!? …… まさかし

エアリス「袖羅のスパイが いるとか……」

ユフィ「仲間んなかにスパイ でもいるんじゃないの~?」

ケット・シー「まさか、ク ラウドさん。スパイでもお ると、思てますんか? た まらんなぁ~。そんなん、 新入りのボクがうたがわれ るんに決まってますやん」

ヴィンセント「神羅の手先 がいる……ということか?」

シド「けっ、神羅のイヌが いるってのかよ!」

コスモキャニオンを訪れる前

レッド畑 「……だれかが 内通しているのかし

コスモキャニオンを訪れたあと

レッド畑「……だれかが、 オイラたちのことを神羅 に知らせているのかな」

クラウド「スパイがいるなんて考えたくもない……。俺 はみんなを信じるよし

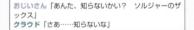
実家を飛び出したザックス

ザックスの実家にて

ザックスの実家を訪れると、彼の両親からザックスの消息 について尋ねられる。このときの会話内容は、パーティーに ティファやエアリスがいるかどうかによって異なるのだ。



←4種類の会話パターンが存 在するこのイベントは、はじ めてザックスの実家を訪れた ときにしか見られない。



[分岐] パーティーにティファやエアリスがいるか?

ふたりともいない ふたりともいる エアリスだけがいる ティファだけがいる

クラウド 「……ザックス。 ソルジャーのザックス。 おれは、そんな男、知ら ない。しかし……その名 前には、聞き覚えがある ··。なぜだ·····!?」

エアリス「ザックス……」 ティファ 「……ソ ルジャーのザック ス.....」 おじいさん「娘さん、知ってるのかい?」

おばあさん「そういえば6、7年前に手紙がきてガールフレ ンドができましたって書いてあったけど、あんたかい?」

ティファ 「……ちがいます」 (ティファが家の外に出る) クラウド「ティファ……い ったい、どうしたんだ?」

エアリス「そんな…… (エアリスが家の外に出る) **クラウド** 「エアリス

ティファ [……ソルジャーのザックス……] (ティファが家の外に出る) **クラウド**「ふたりとも、どうしたんだ?」

動揺を隠せないふたり

ーゴンガガにて

ザックスの実家で話を聞いたティファとエアリスは、思い 詰めた様子で家の外へと出ていく。このあとゴンガガから旅 立つまで彼女たちは村のなかにいて、近づくとそれぞれ選択 肢をまじえた会話になる。



◆たくさんの志願者のなかからソル ジャーになるなんてえらいね、とク ラウドをホメるティファ。



⇒ザックスを心配するエアリスは、 クラウドがやきもちを焼いているこ とに気づくと、それをからかう。

ティファに話しかけた場合

(ソルジャーを目指して村を出たザックスはまるでクラウド みたいね、と話すティファに対し、昔はそういうヤツがたく さんいたんだろうな、と語るクラウド)

ティファ 「そんなたくさんのなかからソルジャーになるなんて、クラウド、えらいえらい。そんけいしちゃうなぁ……」

「運が良かっただけさ」

「がんばったからな」

ティファ「けんそんしちゃってぇ!」

ティファ「努力はむくわれるってわけね」

エアリスに話しかけた場合

(行方不明のザックスのことが心配だ、と語るエアリス) エアリス (5年前がな。仕事で出かけてそれっきり。女の子 が大好きなヤツだったからね。どこかで知り合ったそと仲 良くなっちゃったのよ、きっと。あれ? どうしたの?」

「それは心配だな」

(やきもち……しっと……)

エアリス「いいんだけど、べつに。でも、ご両親にくらい 連絡すればいいのにね」 エアリス「もしかして……や きもちやいてる? ん? ん ん? どうなのかな、クラウド くん? な~んて、ごめんね」

Act.2-9 星命学の地にて

バギーが故障したかどうか

コスモキャニオンにて

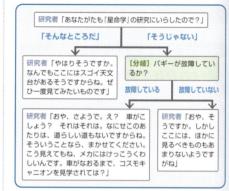
コスモキャニオンで聞ける会話のなかには、訪れたときの バギーの状態によって、内容が変化するものがある。場合に よっては、宿屋にあるエリクサーの情報が得られることも。



◆この位置までくると、バギーが故障してしまう。ここよりも手前でバギーから降りれば、バギーを故障させずにコスモキャニオンを訪れることが可能が。

■ 星命学の研究者は手先が器用?

コスモキャンドルの近くを歩いている研究者は、天文台の 存在をクラウドたちに教えるだけでなく、故障してしまった パギーの修理も引き受けてくれる。



2 バギーが直るまでの経緯

故障していたバギーが直 ると、バレットが一行にそ れを教えてくれる。このと きのセリフは、バギーの修 理を研究者に依頼していた かどうかで、微妙に内容が 異なるのだ。



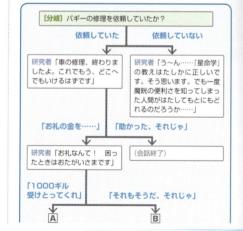
バギーの修理を依頼していた場合

バレット「バギーの修理、終 わったらしいぜ」 バギーの修理を依頼していない場合

バレット「バギーは何とか動 けるようになったぜ」

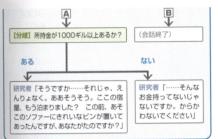
❸ バギーを修理した研究者に……

研究者にバギーの修理を依頼していると、バギーが直った あとの彼との会話で、お礼を渡すかどうか選ぶことになる。







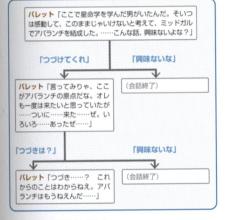


コスモキャニオンでの過ごしかた

レッドXIIに話しかけてパーティーが解散したあとは、直前 のパーティーメンバーから話を聞くことが可能。ちなみに、 これらの話は別行動していた仲間と合流すると聞けなくなる。

アバランチを語るバレット

長老ハーゴの部屋には、腕を組んでなにやら考えごとをし ているバレットの姿が。そんな彼に話しかけると、コスモキ ャニオンとアバランチの関係について聞かせてくれるのだ。



パブで時を過ごすふたり

ティファやエアリスとは、パブ『スターレット』で会える。 ただし、パーティー解散直後は誰もいないので、先に長老八 ゴの部屋か『無用の扉』前に行かなければならない。



ンの住人に期待を寄せる。

◆コスモキャニオンに関わる話をす る仲間が多いなか、ティファはレッ ド畑の言動に首をかしげる。



無気力なユフィ

到着してまだ間もないのに、早くもやる気なさげなユフィ。 彼女の興味を引くマテリアが見つからなかったため、コスモ キャニオンへの関心がなくなってしまったらしい。

●ごはんをねだるケット・シー

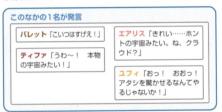
ケット・シーは、コスモキャニオンから不思議な何かを感 じ取っている様子。しかし、そんなマジメなことを語るのも つかの間、彼は近くにいるオバちゃんにごはんをねだる。

プラネタリウムを見た感想

天文台でブーゲンハーゲ ンのプラネタリウムを見て いる最中は、パーティーメ ンバーがたびたび反応を示 す。彼らがセリフをしゃべ るタイミングとその内容 は、下記のとおり。

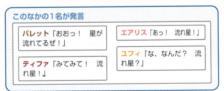


プラネタリウムに案内され、本物の宇宙さながらの景色に 感動したパーティーメンバーが、その気持ちを率直に表す。



2 ひとすじの流れ星

ブーゲンハーゲンが装置の解説をしている最中、パーティ ーメンバーが流れ星を見つけて、まわりにその存在を伝える。



グラックホールの出現

自分の目の前を惑星が通り過ぎていったあと、ブラックホ 一ルに隕石群が吸いこまれていくのを見て、パーティーメン バーがひとことしゃべる。



ニブルヘイムでは、黒マントの人物が大勢うごめいている。彼らは、5年前、セフィロスが村を焼いたときの住人たちの生き残りなのだ。宝条によりセフィロス・コピーの実験体にされた彼らは、リュニオンのために動き出すかどうか、神羅の観察を受けていた。このことは、ティファの部屋の机にある定期報告の書類や、ザンガンの手紙(→P.180)から明らかに。



↑リユニオンのために動き出した黒マントたち。「4」「5」「11」「12」のイレズミをした者が確認できる。

CHECK あわてる住人の正体

現在のニブルヘイムは宝条の指示により再建されたものであり、 住人たちは神羅が置いた「スタッフ」だ。これらは、ティファの部屋にある書類から判明する。



★神羅に給料をもら はこのである。

Act. 2-10 ふしぜんなこきょ

自然な

5年前にセフィロスの手で焼き払われたはずだったニブル ヘイムの村。だが、いまクラウドたちの目の前で、村はか つてとほぼ変わらぬたたずまいを見せていた。異なるのは、 村じゅうに奇妙な黒マントの人々があふれ、「リユニオン」 とつぶやいていること……これは何を意味しているのか?



クラウドの故郷ニブルヘイムは、5年前に燃えたはすなのに、当然のように存在していた。あまりの不可解さに、クラウドもティファも驚きを隠せない。

故郷



入手した鍵で地下の一室に入ると、棺 桶のなかにヴィンセントという男がい た。彼は、過去の罪ほろぼしのため、 ここで眠りつづけているらしい。



セフィロスの現状を知り、その出生の 秘密を語るヴィンセント。セフィロス の生みの母は、ジェノバ・プロジェク トの一員、ルクレツィアだというのだ。



愛するルクレツィアに人体実験を思い とどまらせることができなかった―― 過去を悔いてきたヴィンセントだが、 宝条に事情を聞こうと、一行に加わる。

VARIETY CHECK

会 **ク**ラウドの信田

ニブルヘイムをはじめて訪れたときは、ティファがパーティーにいるかとうかで、別の仲間の言葉が変わる(→P.141)。ティファがいれば、村が燃えたと証言する者が彼女とクラウドのふたりになるため、仲間の言葉はやわらかくなるが……。



◆ティファがいない場合、仲間はかなり ひどいことをクラウドに言う。 どこかで聞いたメロディ

ティファの部屋のビアノで「ドレミシラドレミソファドレド」と弾くと、どこかで聞いたメロディだとクラウドがつぶやく。カームでの回想時にこのメロディをかなくても言うのは、幼いころティファが弾くのを聞いていたから?



〜 トまにティファのへそ く たまにティファのへそ



地下室の鍵が隠された金庫を開 けると襲ってくるロストナンバ -。彼もまた宝条のセフィロス・ コピー実験の被害者で、そのなか でも "ナンバーを失った者" だ。



◆他の実験体だとイレーが彼にはない。

2

地下の研究室を調べると、「C-PROJ サンプル-A(コードZ)」の ビーカーに「エサの時間がチャン スだ」という落書き、「C-PROJ サンプル-B(コードC) Iのビーカ 一に「ここから逃げよう……」とい う落書きが見つかる。このサンプ ルとはザックスとクラウドのこと で、コードZとコードCはそれぞれ の頭文字から取られたもの。落書 きの意味は·····(→P.180)。

一者に関する報告

CHECK 地下室の書斎の床には、「逃亡者 に関する報告書 という1~4まで の書類が散らばっている。ザック スとクラウドが脱走し処分された 経緯が書かれているので要注目。 『遠亡者に関する報告書 2



ザックス、一般兵であ



村のあちこちでは奇妙な黒マントの者 がうごめき、住人たちは事情を聞かれ ても不自然にごまかすばかり。神羅に より、何らかの工作がなされている?



神羅屋敷には、宝条が残した手紙があ った。彼が地下に眠らせたというター クスの男の謎を探るには、金庫を開け る必要があるようだ。



4つのダイヤルナンバーを探り当てて 金庫を開けた一行は、金庫内から襲い かかってきたロストナンバーを撃破。金 庫にあった地下室の鍵を手に入れる。



クラウドが地下の書斎に入ると、セフ ィロスが登場。「ジェノバはリユニオ ンして空からきた厄災になる」と言い、 クラウドをリユニオンに誘うが・



「もしお前が自覚するならば、わたし を追ってくるがよい」――事情が飲み こめないクラウドに謎めいた言葉を残 して、セフィロスはふたたび姿を消す。



リユニオンとは? 空からきた厄災と は? 深まる謎に頭を悩ませつつも、 クラウドたちはセフィロスを追い、こ ブル山を越えて北へと向かうのだった



ヴィンセントとの会話イベント は、エンディング直前まで物語を 進めてからでも見られるが、操作 キャラクターによって会話が微妙 に変わるのがおもしろい。たとえ ば操作キャラクターがシドだと、 彼は5年前の事件を人づてに聞い ただけなので、「ここが悪夢のは じまりだ」と言うヴィンセントに 微妙に賛同しきれない。一方、操 作キャラクターがティファの場合、 元アバランチではルクレツィアの ことは知らないだろう、とヴィン

セントがあきらめ口調になるのだ。 また、ヴィンセントが仲間に加

わる理由は、DISC 2では「宝条に 会うため」だが、DISC 3ではすで に宝条がいないので、「セフィロ スに会うため」に変化する(詳細は P.185を参照)。



◆クラウドは、 の肩書きが変わる 2の途中で自己紹介

フィロスの予告

神羅屋敷地下でセフィロスと会 うイベントは、じつは見なくても 物語を進めることが可能。見なか った場合、なんとメテオが発動す るまでならいつでも、このイベン トが見られるのだ。物語が進んで から見ると奇妙なことに・



訪れたあとでもこの すでに古代種の神殿

10 この村に いは現

宿屋のカウンターのな かから主人に話しかける と、黒マントの男が村に 現れたかどうか尋ねるこ とができる。どうやらロ ケット村にはやってこな かったようだ。



↑ニブル山を越えたあと、まっすぐ南に 向かったのか?

Act.2-11 うちゅうへのゆめねむるむら

中心部にロケットがそそり立つロケット村は、かつて神羅 の宇宙開発事業が最盛期だったころの夢が眠る、メカニッ クたちの集落。そこでは、史上初の宇宙飛行士になりそこ ねた男――「艇長」シドが、宇宙への夢を捨てるに捨てき れず、くすぶりつづけていた。



ニブル山を越えたクラウドたちは、さ びついたロケットがそびえる変わった 村へ立ち寄る。そこは、神羅のかつて のロケット打ち上げ基地だった。





自宅にもどるや、シエラへ高圧的にふ るまうシド。不快がるクラウドたちに シエラは、自分がシドの夢をつぶした のだと言い、事情を語りはじめる。



ときは宇宙開発最盛期。初のロケット 打ち上げを前に興奮のシドだが、メカ ックとして随行したシエラは、酸素 ボンベに不具合がないか気にしていた。



いよいよロケット打ち上げというとき に、緊急事態が発生。なんとシエラが、 酸素ボンベの最終チェックのため、無 断で機関部に残っていたのだ。

タイニー・ブロンコを前

タイニー・ブロンコを見つけたとき、「いいな、これ」という クラウドの発言に、パーティーメンバーのひとりが言葉をつづ ける。とはいえ、盗みをさかんにすすめたり、貸してもらえな いかと言ったり、意見はバラバラ。



★ケット・シーは正体が正体だけに か、盗みに反対する。

↓すでに盗む方向で話を進めている ヴィンセント。意外・



■ クラウドにつづけるひとこと

バレット「神羅はよ、こういう便利な物は絶対に独り占め しちまうんだよな。いただいちまおうぜ!」 **ティファ**「貸してもらえないかしら……」

エアリス「もらっちゃお? ね、クラウド!」 レッド2 「空を飛べるのかな? 勝手に乗っちゃマズイか

ユフィ「クラウド、盗もうよ! 神羅の物盗むのは大好き なんだ!!

ケット・シー「クラウドさん! こんなもんとったらえら いことになるで!」

ヴィンセント「……見張っていようか?」









過去の罪ほろぼしにと、シドの 世話をかいがいしくつとめるシエ ラ。そんな彼女に冷たく当たり、 暴言を叶きつづけるシド。しかし シドは、シエラを意識しているか らこそ、底意地の悪い態度に出て いるのだ。シドがシエラを特別に 想っていることは、DISC 2での ロケット打ち上げの件(→P.192) やDISC 3の飛空艇での様子など からうかがい知れる。



★はたから見てもひどいと思えるシドの 冷たい態度は、シエラに対する複雑な感 情の裏返しらしい。

縁 08 番ボ



はどこから いというシドの自信



村を仕切る「艇長」と話すために家々を 訪ねていた一行は、とある民家で小型 飛行機タイニー・ブロンコを発見。こ れがあればラクに移動できそうだ。



タイニー・ブロンコを借りられないか と思案するクラウドたちの前に、家の 住人シエラが現れる。間の悪いことに、



先ほどの民家の主人である「艇長」シド は、ロケットのなかで、宇宙にかける 熱い夢を一行に語る。だが、タイニ ー・ブロンコは貸してくれないようだ。



このままロケットを打ち上げれば、シ ドは念願どおり宇宙へ行けても、シエ ラの死はまぬがれない。 カウントダウ ンが進むなか、シドは迷いに迷い…



結局シドは緊急停止スイッチを押し、 ロケット打ち上げは中止。その後、宇 宙開発事業の縮小が決まり、シドの宇 宙への夢はついえてしまったのだ。



シエラの話が終わったころ、パルマー が家を訪ねてきた。宇宙開発が再開し たと思いこんでいるシドは喜び、表に

P.140^ \



神羅26号や飛空艇ハイウインドはもとより、タイニー・ブロンコも、そもそもシドの所有物ではない。彼は神羅のものを預かっていただけであり、その返還をルーファウスが求めるのは当然のことなのだ。乗り物に愛着を持つ気持ちはわかるが、シドのワガママっぷりもたいがいなもの。



↑ここでシドが並べ立てる乗り物は、すべて神羅の持ち物だ。

P.139より\



だが、ルーファウスの訪問目的は、シ ドに預けていたタイニー・ブロンコを 持ち帰ることだった。セフィロスが海 を渡るつもりだと突き止めたらしい。



一方クラウドたちは、タイニー・ブロンコの使用を交渉すべくバルマーのもとへ。だが、一行が誰なのか思い出したパルマーは、廃晄銃を向けてくる。



バトルのすえ、クラウドたちを小バカ にしたような態度で逃げていくバルマ ー。逃げる途中で、神羅のトラックに ぶつかってしまい……。



タイニー・ブロンコはいまにも離睦し ようとしていた。クラウドたちはすん でのところで飛び乗り、そのまま自分 たちのものにしようとする。



ルーファウスたちをしり目に、大空へ 飛び立つタイニー・ブロンコ。だが、 神羅兵の銃弾が尾翼に命中し、タイニ ー・ブロンコは海へ不時着してしまう。



飛べなくなったタイニー・ブロンコだが、ボートがわりには使えそうだった。新たにシドを仲間に加え、クラウドたちはさらに旅をつづける。

VARIETY CHECK

金ュフィのたくらみ

タイニー・ブロンコが海に不時 着したときパーティーにユフィが いると、会話の最後で「西へ行こう」と仲間に呼びかける。西と言 えば、ユフィの故郷ウータイ。彼 女はそこへ仲間を誘導し、マテリ アを根こそぎ盗んで逃げ去るつも りなのだ(+P.142)。



★「理由なんかない」と言い張るのが、かえってわざとらしい。









フのバリエーションCHECK!!

Act.2-10 不自然な故郷

と変わらぬ故郷で

ニブルヘイムに着くと、クラウドの話とちがう村の様子を 見てパーティーメンバーが困惑する。ここでの彼らの話は、 パーティーにティファがいるかどうかで異なるのだ。

パーティーにティファがいる場合

ティファ「え~っ!! 燃えちゃったはず、だよね?」 クラウド 「……そのはずだ」

ティファ「それなのに、どうして? 私の家もある……」

このなかの1名が発言

パレット 「どうなってるん だよ! おまえ、夢でも見

てたのか?」

エアリス「……なんだか、 变?」

レッドXII 「どういうことな

ユフィ「なになに!?」

ケット・シー 「クラウドさ ん、夢でも見とったんとち ゃいますか?」

ユフィ「村、なくなったっ

ケット・シー 「セフィロス

のせいで村は全滅。そう聞

て誰かから聞いたよ!」

いてましたけど……」

ユフィ「どしたの?」

くり話ですか?」

ケット・シー「クラウドさ

ん、同情でもひこ思て、つ

んだろう……

パーティーにティファがいない場合

このなかの1名が発言

バレット「おまえ、この村 は全部燃えちまったって言 ってたよなし

エアリス「ここ、ニブルへ イムだよね? 村、ちゃん としてるよ」

レッドXII 「ここがニブルへ イム? 燃えて全滅って聞 いたけど」

クラウド [.....ああ]

このなかの1名が発言

バレット「おまえ、オレた

ちをだましやがったのか!?」

エアリス 「ね、どうなって んのかな?」

レッドXII「クラウド……オ イラたちにウソついた?」

ウソつきな宿屋の主人

宿屋の主人に村の話を聞 くと、過去に事件が起きた ことを否定されてしまう。 このときティファが一緒だ と「おじさん、ウソついて る……」と言うが、主人が それを認めることはない。



Act.2-11 宇宙への夢眠る

ンエラに冷たく当たるシド

シドの家にて

帰宅するなり、シエラに暴言を吐き、裏庭へと消えていく シド。そんな彼を見たパーティーメンバーは、率直な感想を 述べたあと、シエラのことを思いやる発言をするのだ。

シド「おい、シエラ! オレ様はタイニー・ブロンコを整備しに 裏庭に行ってるからな! 客に茶ぁ、出しとけよ!! わかったな!」

このなかの1名が発言

バレット「けっ、いけ好か ねぇ野郎だ」

ティファ「シエラさん、か

わいそう」

エアリス「むっか~~!! たいど、悪いわよ」

レッド狐「なんてヤツだよ

ユフィ「なんか、ヤなかん じ~!」

ケット・シー「なんや、ご っつうキツい人やなぁ~」

ヴィンセント [.....]

クラウド「悪かったな。俺たちのせいで」 シエラ「とんでもない。いつものことです」

このなかの1名が発言

バレット 「いつもだって? そりゃ、ひでえな!」

ティファ 「いつものこと… どうしてシドはあなたにあん なにつらく当たるの?」

エアリス「いつも? いつ もあんなこと言われてだま ってんの?」

レッド畑「それはひどすぎ ると思う」

ケット・シー「いっつも~?

るよ!」

いっつもあんなにガーガー言 われてますんか? たまらん なぁ......

ユフィ「なんだよ、それ!?

アタシならぶんなぐってや

ヴィンセント 「……よくた えてるなし

CHECK 神羅兵の目的

イベントを進めると明らかになるが、山道に現れた神羅兵の目的は、ミッドガルから逃げ出したコルネオの行方を突き止めること。神羅のお尋ね者となっているのは、クラウドー行やセフィロスだけではなかったのだ。



↑ここで追われていたわけではないが、 クラウドたちは神羅兵と戦うハメになる。

CHECK
フィフストリームの異国的

ウータイの入口近くにいる女性 は、「人の生は命の大海から流れ、 また大海へ帰る」と語る。他地域 と異質な文化を持つウータイも、 根底の思想は星命学と同じらしい。



ら 表現している。 ★この地方なりにライ

ASTORY CHECK

不

Act.2-12 ふりょうむすめのききょう

良娘の

突如、パーティーのマテリアを奪って失そうしたユフィ。 彼女が向かったのは、さきの戦争の敗戦国であるウータイ だった。おりしも休暇中だったタークスや、神羅から追わ れつつもヨメ捜しの夢を捨てきれないコルネオ、とさまざ まな者の思惑がからみ、事態は思わぬ方向へ……。



ウータイエリアの山道に差しかかった ところで、突然一行を呼び止めるユフィ。何か悪だくみしているのではと仲 問が疑っていると、神難兵が現れる。

帰郷



やがて追いつめられたユフィは、観念 したかのように自分の家へクラウドた ちを案内し、涙ながらに身の上話を聞 かせる。反省したかと思いきや……。



まんまとコフィに逃げられた一行が今 度こそ彼女をつかまえにいくと、なん とコルネオが登場! ユフィとイリー ナをさらって逃げていく。



じつは神羅が捜していたのはコルネオ だった。クラウドたちはレノたちと一 時的に休戦協定を結び、コルネオが向 かったダチャオ像の周辺を探すことに。

VARIETY CHECK

ユフィに立腹の人々

ユフィがパーティーのマテリア を奪って逃走した直後、パーティ ーメンパーによってさまざまなセ リフが聞ける(→P.145)。それぞ れ個性があふれているが、なかで も怒りまくるパレットと冷静なヴィンセントが対照的でおもしろい。



の様子はレッド畑以上 の様子はレッド畑以上 ユフィの居場所ヒント集

ウータイのあちこちを逃げまわるユフィだが、その居場所のヒントは、街の人が教えてくれる。



↑ユフィが道具屋にいるときは、店内で 物音がする、と少年が証言。



をしているというのカカがあ道楽のツボに悪から

おじじの家でユフィを見つける前にウータイ総本山でゴドーに話しかけると、寝てばかりいるゴドーの前にユフィが飛び出してきて口論をはじめる。これを見ると、ゴドーとユフィが親子で、ゴドーが覇気を失った理由が神羅との戦いにあることや、ユフィがわかるのだ。彼女のマジメな思いがうかがえる貴重なイベントと言えようか



コルネオを追いつめたレノの、「お前が秘密をもらした時から決まっていたのだ」という言葉から、コルネオのこれまでの足取りがおおまかに把握できる。七番街ブレート落下後コルネオは、クラウドたちに秘密をもらした罪で神羅に追われ、ウータイまで逃げてきたようだ。そんな立場になってもヨメ探しはあきらめていなかったというのが、いかにも彼らしい?



↑バーティーにティファかエアリスがいると、コルネオは彼女たちもよこせと要求。こりなさすぎ!



神羅兵を撃退すると、なんとユフィは マテリアをごっそり盗んで逃亡したあ とだった! だまされたと知った一行 は、急いで彼女を追い、北へ向かう。



ユフィはウータイで見つかったが、地 元であるらしいその街のなかを逃げま わり、なかなかつかまらない。一方、 居酒屋には休暇中のタークスが……。



体暇中のためクラウドたちを見逃した レノとルードは、神羅兵に「ヤツ」の捜 索の協力を頼まれても取り合わない。 たまらす店を飛び出すイリーナ。



コルネオはダチャオ像にユフィとイリ ーナをくくりつけて楽しんでいた。 ー 行を見るや彼は、スラムでの仕返しと ばかりにベットのラブスを差し向ける。



ラブスを倒されてなお悪あがきするコ ルネオに一行が手をこまねいている と、レノが登場。ルードとの華麗なチ ームワークでコルネオを葬り去った。



RE 20 ちゅうんだりとき 1

P.144^ \

ふたたびクラウドたちの旅に加わった ユフィ、マテリアも仲間に返し、すっ かり心を入れかえたかに見えたが…… どうやらまだまだこりてない?



マテリアを返すフリをして鉄格 子のレバーを引かせ、まんまと逃 げるエフィ。このとき彼女が指す のは左右のレバーのうち左のほう だが、どちらを引いても数各子は 降りてくる。いすれの場合も捨て ゼリフが小僧らしい(+P.147)。



◆このとき仲間を無視 と怒られる。

コルネオる択ふたたび

ダチャオ像でラブスを 倒すと、コルネオが「俺 たちみたいな悪党が命ご いをするのはどんなとき だと思う?」と尋ねてき て、3つの選択流れは、コ いネオの館で直前の展開と まるっきり同じ。コルネ オのお約束?



↑最後は、同じ選択肢をレノに出されて トドメを刺される。



街の人からは、ヘビのような姿の水神様が五強聖やダチャオ像とともにウータイを守っている、という話が聞ける。この「水神様」とは、召喚獣リヴァイアサンのこと。



★五強の塔を制覇すると、ゴドーがこのマテリアをくれる。

P.143より\



ウータイの強さの象徴とされる五強の 塔にて、五強聖との勝負にのぞむユフィ。最初の対戦相手は、「力」の強聖ゴ ーリキーだ。



ゴーリキーを倒したユフィは、余裕の 表情で階段を上がり、つぎの勝負へ。 2番手、「速」のシェイクは、子どもの ような外見に似合わぬ強さを見せる。



塔の3階で待ち受けていたのは、五強 聖の紅一点チェホフだった。彼女はそ の身に蓄えた「魔」の術の力を駆使して、 ユフィの勝負を受ける。



4番手のスタニフは、いまだかつて敗れたことがないという「武」の強聖。だがユフィは、そんな強敵スタニフをも難なく打ち負かす。



最上階で待つ、力・速・魔・武のすべ てを備えた「総」の強聖──それはユフ ィの父ゴドーだった。驚くユフィに、 ゴドーは問答無用で戦いを仕掛ける。



苦闘のすえユフィはゴドーを撃破。娘 の強さと主張を認めたゴドーは、彼女 にさらなる力と意志を身につけさせる ため旅へ送り出す。これにて一件落着?

VVARIETY CHECK



ユフィが仲間に復帰したあとなら、五強の塔に挑むことができる。 ユフィがパーティーにいる状態で各階にひとりずつ待つ強聖と話して1番上の選択肢を選ぶと、ユフィとその強聖との一騎討ちがはじまるのだ。このときに出る選択肢には、いかにもユフィらしい鼻息の荒さが出ている。なかでも、唯一の女性チェホフとのやりとりは、見ている者のそばまで火花が飛び散ってきそう……。



◆各強聖のキャラクター性に合った選択 肢が出る。なお、ゴドーとだけは有無を 言わさずバトルに突入。

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.2-12 不良娘の帰郷

マテリアを持ち去るユフィ

荒れ地にて

ユフィにマテリアを盗まれるイベントでは、そのときのパ ーティーメンバーやそれまでにとった行動によって、会話の 内容が大きく変化する。また、イベントを発生させた場所も、 セリフの一部に影響をおよぼすのだ。



◆ウータイエリアの特定の地 点を通るか、ウータイに入ろ うとするとユフィが飛び出し てきて、クラウドたちの前に 立ちふさがる。

ケット・シー「わ、わ、わ、

なんや急に!? おどかさん

ヴィンセント「突然、どう

したというのだ? 何かあ

シド「な、なんでえなんで

え! 急にデカイ声出して、

飛びだすんじゃねえよ!」

といて~な」

ったのか?」

コフィ「待った待った待ったーっ!!!

このなかの1名が発言

バレット「な、なんだなん だ!? 急にどうしたってん だ?」

ティファ 「な、なによとつ

ぜん!? 何かあったの?」

エアリス 「なになに!? ど うしたの、とつぜんあわて たりして?」

レッド狐「ど、どうしたん だよ急に!? ビックリする じゃないかよ!!

> **ユフィ**「アタシ、ここいらあたりはちょっとくわし いんだ。この先ってさあ、かなりキツイんだよね。 だからね、いろいろ準備を……」

> [分岐] ユフィを仲間にする場面で、彼女にお金を盗 まれたことがあるか?

ある

このなかの1名が発言

パレット「……ハハーン、 よめたぞ。そんなこと言 っておまえ、また何かた くらんでるんだろ! ち がうか!」

ケット・シー「ホンマか ~? この人なんや信用 でけんのや。ま、それは ボクもいっしょやけどね」 ない

な~んとなく、信用でき ないんだけどな。また私 たちをダマそうとしてる h.150.....

エアリス「……ふ~ん… なんかアヤしいな~。ま た何かイケないこと考え たりしてない?」

レッド畑「クンクン…ウ サンクサイにおいがする よ。まさか、またオイラた ちをだしぬこうとか……」

ティファ「……本当に?

ヴィンセント「ここから 先が? そんな気配は感 じられないが。それにユ フィの態度にも、どこか 不自然なものが……」

シド「オウオウオウ! おめえ、それ本当だろう な? このオレ様をだま そうったって、そうはい かねえぞ!?」

このなかの1名が発言

バレット 「……ホント か? そんなこと言って おまえ、何かたくらんで ねえか? ハッキリ言っ てどうも信用できないん だよな、おまえ1

ティファ「……本当に? な~んとなく、信用でき ないのよね。 ひょっとし て私たちをダマそうとし てるとか……|

エアリス「……ふ~ん… なんかアヤしいな~。何 かイケないこととか考え たりしてない?」

レッド畑「クンクン… ウサンクサイにおいがす るよ。オイラのハナはウ ソをつかないからね!」

ケット・シー「ホンマか ~? この人なんや信用 でけんのや。ま、それは ボクもいっしょやけどね」

ヴィンセント 「ここから 先が? そんな気配は感 じられないが。それにユ フィの態度にも、どこか 不自然なものが……」

シド 「オウオウオウ! おめえ、それ本当だろう な? このオレ様をだま そうったって、そうはい かねえぞ!?」

ユフィ「ちちちがうって! ホントのホントに大変な h,.....

兵士1「いたぞ、つかまえろ!!」

(突然神羅兵が現れ、クラウドたちに銃を向ける)

このなかの1名が発言

クラウド「神羅ッ!?」

バレット「神羅かっ!!」 ケット・シー「し、神羅の

ティファ「神羅ッ!?」

エアリス「あっ、神羅の……!?」

レッド畑「神羅のッ!!」

ヴィンセント「神羅……!」

シド「なにいっ、神羅だ د!؟]

兵士2「おい、違うぞ! ヤツじゃない! こ、こいつら、 例の!!」

このなかの1名が発電

バレット「ユフィ、おまえ、 やっぱり……11

ケット・シー「ユフィさん、 なかなかやりますなぁし

ティファ「ユフィ、あなた まさか……1|

ヴィンセント 「これはどう いうことか……後でじっく り説明してもらおうか」

エアリス「ユフィ、あなた、 キルカルブ……」

シド「ユフィ! おぬえいい 度胸してんじゃねえか!」

レッド畑「やっぱりユフィ

ユフィ「知らない知らない! これはアタシとカンケーな いって!」

このなかの1名が発言

バレット 「これ「は」って 何だ! 「は」って! おま え、やっぱり何かたくらん でたんだな!!」

ケット・シー 「これ"は」? 『は』ってなんです? なん やほかにもやましいことで もあるんとちゃうか!」

ティファ 「これ [は」? 今、 これ「は」って言った? ユ フィ、やっぱりあなた何か たくらんでたのね!」

ヴィンセント 「これ「は」? 『は』とはどういうことだ? ほかのことなら心当たりが あるというのか?」

エアリス「これ「は」? こ れ「は」って、何? ユフィ、 あなたやっぱりイケナイご と考えてたでしょ!」

シド「これ「は」っつうのは 何だ! 『は」っつうのは よ! おめえ、やっぱり何 かたくらんでやがったな!!!

レッド畑「これ「は」って何 だよ、「は」って! やっぱ り何か悪だくみしてたん t=!!!

ユフィ「い、いや、あの……」 兵士1 「ど、どうする!?」 兵士2「い……や、やれ! いいからやってしまえ!!」 (親衛隊員×2とバトルになる。バトル後、マテリアがな くなっていることに気づく一行)

このなかの1名が発言

バレット 「おい、どうなっ てんだ!? なんかたりねえ と思ったら、マテリアが、 マテリアがなくなっちまっ てる!!!

ケット・シー 「どないなっ とるんや、コレ!? なんや 足りんと思とったら、マテ リアがゴッソリのうなっと るやないか!」

ティファ「いったい、どう なってるの!? なんだかお かしいと思ったら、マテリ アが、マテリアがなくなっ てるじゃない!!」

ヴィンセント「どうもおか しいと思ったら、なるほど、 そういうことか。みろ、マ テリアがぬきとられている

エアリス「これ、どういう こと!? なにかたりないと 思ったら、マテリア、マテ リアなくなっちゃってる!!」 シド「コリャー、どういう こったい! なんかものた りねえと思ったら、マテリ アのやつ、どっか行っちま いやがった!!」

レッド畑「どうなってるん だよォ? なんかおかしい と思ったら、マテリアが、 マテリアがどっかへ行っち やった!!」

[分岐] パーティーにユフィがいたか?

いた J

いなかった

このなかの1名が発言

バレット 「オイ、たいへ んだ! オレたちのマテ リアがなくなってる!!」

LyKXIII [t-, t-, t-() へんだよ! オイラたち のマテリアがなくなっち やった!!!



←ユフィがパーティーメ ンバーだった場合、バ レットかレッドXIIのう ち、パーティーにいな いほう(両方ともいない 場合はどちらか一方)が 駆けつける。

このなかの1名が発言

クラウド「おい……ユフィ は……?」

レッド畑「ねえ……ユフィ は……?」

バレット「おい……ユフィ は……?」

ケット・シー「はて……ユ フィさんは……?」

ティファ 「ねえ……ユフィ は……?」

ヴィンセント「おい……ユ フィは……?」

エアリス「ね……ユフィ… は?」

シド 「オイ……ユフィのや つは……?」

(ユフィがいないことに気づき、呆然とする一行)

このなかの1名が発言

バレット 「あーのーやーろ ーおーっ!! ガーッ!! ガ アーッ、ウオオオオーッ!! あいつ、はじめっからオレ たちのマテリアをねらって やがったんだ!! 北だ. に迷げてったザー 絶対 に、絶対につかまえてマテ リア取りもどしてやる! 急げ! 後を追うぞ!」

ケット・シー「あちゃ~、 やられてしもた~! いや ~、 すっかりハメられまし たなぁ! さいしょっから マテリアが目的やったんや な。ほっとくわけやないん ですやろ? ほんな、ちゃ っちゃと追いかけましょ! 方角? 北です、北! 占 いのおつげや!」

ティファ「やーらーれーた ーっ!! まただますなん もう許さないから! はじめっから私たちのマテ リアをねらってたんだわ。 そんなことさせないから! たしか北の方に逃げてった わ。後を追いましょう!!」

ヴィンセント「これは見過 ごせないな……どうやら、 最初からマテリアが目的だ ったようだな。だが我々と しても、このままにしてお くことはできないな。逃げ たのは……北、か……。さ あ、後を追ってマテリアを 返してもらわなければ」











リア取りもどさなきゃ!」

シド「あーのーやーろーおー!! このオレ様をコケにしかかったな!! 間違い様のマテリアを、ねらってやがった!! フン・・・どうやう 北に逃げたらしいな。 グズ グズするない! すぐ出条 するぞ! あのヤロー、とっつかまえてやる!!



※ウータイへ入ろうとしたときにイベントが発生した場合はオレンジ色の文字の部分を、ウータイエリアの南部でイベントが発生した場合は黄緑色の文字の部分を発言しない

ユフィのことを信用する?

ユフィの家にて

クラウドたちのマテリアを盗んだ理由をユフィが語るとき、状況に応じてさまざまなセリフを聞くことができる。なかでも、ユフィに言われたとおりのレバーを操作したかどうかで、彼女のセリフが変わる点には注目。

レバーを操作する前に、パーティーメンバーに話しかけたとき

パレット「ま、しかたねえよ な」 ケット・シー「まぁ、とりあ えずはマテリア、返してもら いましょ」

ティファ「さあ、マテリアを ……」

ヴィンセント「やむをえない な」

エアリス「かわいそう、だけ

シド「ケッ……オレ様は知ら ねえよ」

レッド**畑**「ちょっと言い過ぎ たかな……」

パーティーメンバーがオリに閉じこめられたとき

このなかの1名が発言

パレット「な、なんだコリ ャ!?」 ケット・シー「な、なんや ねんなコレ!?」

ディファ 「キャッ!!」 ヴィンセント [!?]

エアリス「キャッ!!」 シド「オオッ!?」

レッド※「な、何するんだ!?」

[分岐] 左右のレバーのうち、どちらを操作したか?

左のレバー 右のレバー

ュフィ「ハッハッハーッ! そうかんたんに人を信用するなってこと!!」 ユフィ「ハッハッハーッ! 人の言うことは聞いとくも んだってこと!!」

オリに閉じこめられたパーティーメンバーを置いていこうとしたとき

バレット「お、おい、助けて くれよ!」 **ケット・シー**「先に、こっち を助けて~なぁ~!」

ティファ「ちょ、ちょっとお いてかないでよ!」 **ヴィンセント**「待て、ひとり で追うな!」

エアリス「ね、おいてかないで!」

シド「おい! オレ様を助け

レッド™「先にオイラたちを 助けてよ~!」 るのが先だろうが!」

ドン・コルネオを追い詰めて

ウータイ ダチャオ像にて

ダチャオ像でコルネオと対峙するイベントでは、パーティーメンバーによって、下記のように会話が変化する。また、 操作キャラクターがシドの場合は、コルネオがしゃべるセリフが少々特殊なものになるのだ(→P.186)。

このなかの2名が発言

バレット「このミッドガル のハイエナ野郎……!」 ケット・シー 「オッサン、 女にもてたいんやったらや り方ちゅうもんがあるやろ」

ティファ「痛かったんだから! あの落とし穴……!」

ヴィンセント「どうでもい いが、やり方がスマートで

エアリス「こりない人ね、 こんなマネして……!」 いが、やり方がスマートで はないな……」

レッド T 早くふたりを放せ!」

シド「てめーみてえな、ゲ スやろう、神さんが許しても、 このオレ様が許さねえ!」

(ラブスとのバトル後、コルネオがユフィとイリーナを 盾にとる)

このなかの2名が発言

バレット「きったねえ手、 使いやがって……!」 ケット・シー「えぐいこと すんの~!」

ティファ「ひきょうよ!」

ヴィンセント 「……!」

エアリス「わ、わかった……

シド「この、クサレ外道が ……!」

<mark>レッド™</mark>「グルル······!」

(レノとルードが現れ、コルネオを葬り去る)

このなかの1名が発言

バレット「お前らに救われるとはな……」

ケット・シー「あんたらも ええトコあるやないか」

ティファ 「あ……ありがとう」

ヴィンセント「礼を言わね ばならないのか……」

エアリス「ありがと、助かっちゃった」

シド「ともかく、今日んと こは礼を言うぜ」

レッド巡「助かった……と 言っておくよ」 CHECといマント情報①神殿を目指し

ボーンビレッジで話を聞くと、 セフィロスらしき黒い服の男が古 代種の神殿を探していたことがわ かる。ロケット村でのルーファウ スの読みは正しかった模様。



を集めたようだ。 ・セフィロス(の姿のジ



クラウドたちがキーストーンを 入手したとたんに故障するロープ ウェイ。そのアクシデントにさい し、ケット・シーは妙に手ぎわよ くホテルを手配する。そして、そ の夜のうちにキーストーンがケッ ト・シーに盗まれ、ツォンの手に 渡った・・・・これらの流れを見ると、 どうやらローブウェイの故障は、 ケット・シーが仕掛けたクラウド 一行の足止め策のようだ。



★ホテルで仲間に情報をまとめさせ、黒マテリアの話をせかすのも、神羅に報告するためだろう。

秘

Act.2-13 ひみつのでーと

密のデ

セフィロス、そしてルーファウスが向かったという古代種 の神殿。その扉のカギとなる石、キーストーンは、ゴール ドソーサーの園長ディオが持っているらしい。 苦労のすえ にキーストーンをゆずり受けたクラウドだったが、その夜、 思いがけぬ出来事が彼を待ち受ける。



古代種の神殿について情報を集めるクラウドたち。神殿へ入るにはキーストーンが必要だが、それは現在ディオが持っているようだ。



その夜、仲間のひとりがクラウドの部 屋を訪ねてきた。クラウドは言われる ままにホテルを抜け出し、夜のゴール ドソーサーで、秘密のデートをする。



今夜は全アトラクションが無料の特別 な日。ますイベントスクェアを訪れた ふたりは、本日100組目のカップル として演劇の主役を演じるハメになる。



劇場を出たふたりは、ラウンドスクェアのゴンドラへ。イルミネーションや花火が輝く美しい夜景をながめるうち、しだいにムードも高まり……。

VARIETY CHECK

キーストーンの情報

キーストーンの情報は、武器職人の小屋、北コレル、ボーンピレッジで入手可能。なかでも武器職人の小屋で話を聞いていたかどうかは、ゴールドソーサーでの特定の会話に影響する(→P.154)。



◆武器職人は、自分が を売ったと証言。



★北コレルには、タークスがキーストーンを買いに訪れた模様。

♣ボーンビレッジでは、古代種の神殿の場所もわかる。









自分も各地の黒マントのように おかしくなるのではと怖れるレッ ド畑の言葉を、妙に乱暴にさえぎ るティファ。それは、彼女自身・ら ラウドの変化を怖れているから。



ーラウ

ち

が アも同じ。 ●不安なのはレッド運

CHECK 上マント情報②13人いる

各地にいる黒マントの人物は宝条に何らかの実験を受けた者で、イレズミは実験体の識別番号らしい――以上がホテルで得られる結論だ。「実験」とは、セフィロス・コピー実験のこと。なお、レッド畑の[13]のイレズミも黒マントの人物と同様の意味を持つこともも明らかになるが、レッド四は最後までりユニオンの影響を受けず、彼の心配は杞憂に終わる。

人質になったマリン

ケット・シーの人質になったマ リン。このときは彼女がどこにい るのかわからないが、エンディン グの時点ではカームに保護されて いたようだ。



のちに判明する。
とが、
では、ことが、



キーストーンをゆする条件としてディ オが持ち出したのは、「自分を楽しま せること」。彼を満足させるため、ク ラウドは闘技場でのバトルに挑む。



キーストーンは入手したものの、古代種の神殿へ向かおうとした矢先にローブウェイが故障。ケット・シーの提案で、とりあえずホテルへ泊まることに。



ホテルで、これまでの情報をまとめる 一行。セフィロスが探しているのは約 束の地と黒マテリアで、黒マントの人々 は宇条の実験の被験者のようだが?



デートを終えて帰る途中、ケット・シーを目撃したふたり。挙動が怪しいの であとをつけると、なんと彼はキーストーンをツォンに渡してしまう。



ふたりに問い詰められたケット・シーは、自分が神羅のスパイだと白状した。 しかし彼は、素性は明かせないが今後 も一行についていく、と言い張る。



マリンを人質にとられ、やむなくケット・シーの要求を飲んだクラウドたち。翌朝、神羅のあとにつづく形で、古代種の神殿へと向かう。

デートの相手による変化

ローブウェイの故障後ホテルへ泊まると、好感度のもっとも高い人物とクラウドがデートすることに(・+P452)。デートコースは共通なものの、相手によって異なる展開が楽しめる。なお、そのあくきにもデートの相手が発言するが、注目すべきはマリンが人質にされたとわかる場面。デートの相手により、マリンへの応り関係にも、マリンの反応も異なるのだ(詳細はP.154)。



★バレットが相手だと、カップルと見なされず演劇に出演できない。

♣マリンを知らないユフィがデート相手だと、クラウドとマリンがやり取りする。



CHECK エマント情報(3)神殿で消えた「9

古代種の神殿の入口には、首に「9」のイレズミをした黒マントの 人物がいる。セフィロスの意向に 沿い、黒マテリアを求めてやって きたらしい。



◆こちらが話しかける

CHECK 関死のツォ

セフィロスに斬られ虫の息となったツォンを見て、ショックを隠せないエアリス。彼女もまた、ツォンとは異なる意味で、特別な感情を彼に抱いていたのだ。

なお、神殿の奥へ進む前にツォンに話しかけると、彼は「私は……まだ、生きている……」とつぶやくが、以降は無反応。このあと神殿が折りたたまれることを考えると、彼の生存は絶望的……?



★面と向かってはツォンにキツイことし か言わないエアリスだが、柱のかげに隠 れて涙をこらえている。

Act.2-14 こだいしゅのしんでんにて

代種の神

自分たちの情報を神羅に流していたのはケット・シーだった――衝撃の事実を知りつつも、やむなく彼を連れたまま、神羅のあとから古代種の神殿へ向かったクラウドー行。古代種の知識の宝庫である神殿にて、エアリスは何を感じるのか。そして、セフィロスの狙いは?



エアリスを先頭に、古代種の意識に満 ちあふれた神殿へとやってきたクラウ ドたち。階段をのぼると、またしても 黒マントの人物が現れる。

セン・ロン 「あまえたちには死あるのあ。 くかせ、影々かとは知らり

映し出されたのは、壁画のある部屋だった。そこに現れたセフィロスは、星 とひとつになると言い、イリーナと別れたツォンを無慈悲にも斬り捨てる。

井戸にて



セフィロスは、いまも壁画の間にいる らしい。一刻も早く彼の野望を阻止し なければ――クラウドたちは、神殿内 の仕掛けを解きつつ奥へ急ぐ。



壁画の間に入ると、セフィロスが姿を 現した。彼は、究極の破壊魔法メテオ で星を傷つけ、集まるエネルギーを用 いて、神に生まれ変わるのだと言う。

古代種の知識に満ちた 井戸を調べると、つい先 ほどのことと思われるセ フィロスとツォンのやり とりが再生され、バーティーメンバーが感想をも ちす(ーP.154)。同じ神 羅の者であるだけにツォ ンに同情するケット・シ ーのセリフに注目。

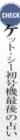


↑クラウドの打倒セフィロス宣言に、ヴィンセントは複雑そう。









かわりのボディがあるからと言ってパズルの解除を引き受けたケット・シーは、最後にクラウドとエアリスの相性を占う。結果は「エアリスさんの星とクラウドさんの星! すてきな未来が約束されてます!」とのこと。その後の物語の展開を知っていると悲しくなる占いだが、別の角度から「未来」の意味をとらえれば、希望が見えてくる……かもしれない。



★クラウドとエアリスの結婚式を期待するようなケット・シーのセリフが、ますますせつなさをかき立てる。



神殿内には、セフィロスに斬られて息 も絶え絶えとなったツォンがいた。セ フィロスが探しているのは約束の地で はないと言うツォンだが……



ツォンから受け取ったキーストーンを 祭壇にはめ、神殿の中心部へ移動した 一行。古代種の思念に導かれつつ、迷 路のように入り組んだ道を進む。



岩のトラップをくぐり抜けた先には、 古代種の意識にあふれる井戸があった。 エアリスが呼びかけると、つい先刻起 きた出来事が、映像として再現される。



思わすクラウドがセフィロスへ斬りかかろうとすると、またしても奇妙な声が、クラウドに目覚めを呼びかける。そのときクラウドに異変が……。



イクラウドが正気を失っているあいだに、 クラウドが正気を失っているあいだに、 セフィロスは姿を消していた。改めて 壁画に向かったクラウドは、そこに何 が描かれているのか解読しようとする。



古代種の思念と交感しつつ、壁画の意味を読み解くエアリス。なんとこの神殿自体が、メテオを呼ぶ力を秘めたもの――黒マテリアだというのだ。



古代種の神殿で宿屋やショップの役割をになう、 古代種の思念体。老人の ような姿に「ねむねむ」と いう愛らしいセリフのミ スマッチさが印象深いが、 開発の初期段階では、さ らに話尾に「ぶ〜」をつけ て話していたのだ。



↑鍵を持ち逃げするときの番人も「ぶ~!」 と話していたらしい。 P.152^ \

ライフストリームの旅人

黒マテリア入手直後に現れたセフィロスは、自分はライフストリームの旅人となって古代の知識を手に入れ、約束の地を見つけた、と語る。この「ライフストリームの旅人となった」という表現は、セフィロスが5年前に一度死亡してライフストリームへ落ちたものの、意識が拡散せず、逆にそこに満ちた精神エネルギーから知識を取りこんだことを示している。

たきたりると少年クラウド

壁画の間でセフィロスに相対したとたん、様子のおかしくなるクラウド。このときクラウドに呼びかけたのは、人形としての彼の目覚めを期待するセフィロスの声で、そのことは黒マテリア入手時に明らかに。また、ここでセフィロスの支配に抵抗する「クラウド自身」は、少年の姿をした分身として表現される(→P.179)。クラウド本体が黒マテリアをセフィロスへ渡

そうとするときと、混乱してエア リスをなぐっているときは、ブレ イヤーがこの少年クラウドを操作 して、クラウド本体に呼びかける ことができるのだ。



◆泣きながらクラウド 本体を止めようとする

ASTORY CHECK

P.151より\



誰かがパズルを解いて神殿自体を小さくしなければ、黒マテリアは手に入らない。 犠牲必至のその役に名乗りをあげたのは、なんとケット・シーだった。



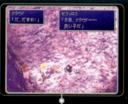
生きている扉デモンズゲイトをクラウドたちが倒すと、ケット・シーが最後だと言って、エアリスとクラウドの相性を占う。その結果は……。



仲間を脱出させ、神殿を小さくするバ ズルに挑むケット・シー。星を救う喜 びにふるえながら、彼は、折りたたま れる神殿と運命をともにするのだった。



クラウドたちの目前で神殿は見る間に 縮んでいき、やがててのひらにおさま るほど小さなマテリアとなった。さっ そく回収に向かうクラウドとエアリス。



黒マテリアを手にしたクラウドだが、 そのときまたもやセフィロスが現れ、 クラウドに呼びかける。「さあ、目を 覚ませ!」と――。



まるであやつられたかのように、セフィロスに黒マテリアを手渡してしまったクラウド。あわてる仲間の前で、混乱のままにエアリスをなぐりつけ……。

VVARIETY CHECK

■■マテリア回収を待つ者たち

クラウドとエアリスが 果マテリアを拾いに行く とき、パーティーの残り 1名は、ひとこと述べた のちその場に待機する。 無難なセリフが多いなか で、 獣らしく「おすわりし て待つ」と言うレッド畑 と、すかさず一服入れる シドが印象的。



↑ヘビースモーカーのシドは、おいしそうにタバコをふかす。









Act.2-13~Act.2-14

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.2-13 秘密のデート

ディオが見定めるクラウドの力

ディオの展示場にて

キーストーン入手のため に挑む、闘技場バトルが終 了したあとのディオのセリ フは、バトルの結果で変わ る。勝利数にかかわらず、 途中でバトルに負けると、 彼の評価は最低のものに。



[分岐] 闘技場バトルの結果は?

バトルに負けた、または 1~4勝後に中断した

5~7勝後に中断した

がした 8勝した

ディオ「なかなか、やるではないか少年! よかろう、約束だもっていきたまえ。ついでに、こいつもやろう」 ((キーストーン)と防弾チョッキをくれる) ディオ 「はっはははは! やるな、少年よ! よし、約束だもっていきたまえ。そうだ、これもやろう!

(「キーストーン」と防 弾チョッキとチョコ ボのはねをくれる)

ケット・シーの裏切り

デートの相手とは、デートが終わったあともしばらく一緒に行動することになる。ケット・シーがキーストーンを持って逃げるイベントで聞ける、彼らのセリフを紹介しよう。



● ターミナルフロアでの遭遇

デートを終えてターミナルフロアにもどると、挙動不審なケット・シーをデートの相手が見つけて、ひとことしゃべる。

このなかの1名が発言

パレット「……ケット・シーだぜ。なにコソコソして やがるんだ?」

ティファ「あれ……ケット・ シーよね。なんだか様子が おかしいわよ」 **エアリス** 「あれっ? ケット・シー、なにしてるのかな?」

ユフィ 「あっ、ケット・シーじゃないか? なにやってんだ?」

2 見当ちがいの場所を捜して

クラウドに声をかけられた瞬間、あわてて逃げ出すケット・シー。彼を追いかける最中、ゴールドソーサー内のアトラクションを利用しようとすると、デートの相手に怒られる。

このなかの1名が発言

バレット「何してんだ! はやくケット・シーを追うぞ」

ティファ「ゆっくりしてる ヒマは無いわよ。はやくケ ット・シーを追いましょ!」 エアリス「そんな場合じゃない、でしょ!? はやく、ケット・シー、追いましょ!」

ユフィ「そんな、ゆっくりし てていいのか? ケット・シ ーを追うんじゃないのか?」

❸ ケット・シーは神羅のまわし者

スパイ行為をしていたケット・シーをバトルスクェアで問い詰める場面では、たびたびデートの相手が発言する。ユフィが同行していると、場面によっては彼女のかわりにクラウドがしゃべることに注目したい。

ケット・シー「確かにボクは、スパイしてました。神羅のまわしモンです」

このなかの1名が発言

バレット「うすぎたねえ野 郎だぜ!」

ティファ「ふざけないでよ!」

エアリス「……信じてたの にがっかり!」

クラウド「ふざけるな!!」

(自分を操作している人間は神羅ビルにいる、と語るケット・シー)

このなかの1名が発言

バレット「だれだ、てめえ! 本当の名前を教えろ!」

ティファ 「それじゃあ正体 は神羅の人間なのね。だれ なのよ?」 **エアリス**「正体は神羅の人、 ね? だ~れ? あなた! 言いなさい!」

ュフィ「神羅の人間! おまえ、だれだ!?」

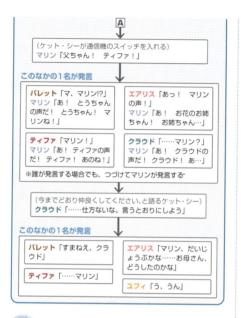
(名前を教えることはできないが、自分が完全にクラウドたちの敵というわけでもない、と語るケット・シー)

このなかの1名が発言

バレット「へっ! だまさ れないぜ!」 **エアリス**「~とかなんとか言ってぇ」

ティファ 「またウソついてる」 ユフィ 「あやしい~」





キーストーンに関する補足情報

ゴールドソーサーに

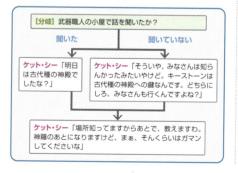
ゴールドソーサーの南東にある武器職人の小屋では、キーストーンに関するさまざまな情報を聞くことができる。ここで話を聞いたかどうかによって、ディオやケット・シーの特定のセリフが変化するのだ。

●ディオの場合

武器職人から話を聞かずにディオの展示場にあるキーストーンを調べると、闘技場バトルに挑む前に、ディオが武器職人の小屋の位置を教えてくれる。彼いわく、キーストーンはもどもと武器職人の所有物だったらしい。

ケット・シーの場合

武器職人から話を聞いていない場合のみ、クラウドたちに問い詰められる場面で、ケット・シーがキーストーンの用途を語ってくれる。スパイ行為をしていたことがパレたばかりなのに、律儀というか何というか。



Act.2-14 古代種の神殿にて

神殿を見た感想は?

一古代種の神殿にて

古代種の神殿の奥に進むと、目の前に広かる光景を見たパーティーメンバーが、その感想を語りはじめる。神殿を探索することに不安を感じる発言が多いなか、レッド畑は……。



←レッド畑の話によると、古代種の神殿には「星のにおい」が満ちているらしい。

このなかの1名が発言

バレット「ひゅ〜! これが古代種の神殿かよ! ウッ〜冗談じゃねえ。めまいがするぜ! おう! クラウド! 迷うんじゃねえぞ!」

ティファ「不思議な場所ね。 私たち、歓迎されてるのか しら?」

レッド畑「クンクン……こ こいいにおいするよ。コス モキャニオンとおんなじ、 星のにおいするよ」 **ユフィ**「うひゃ〜! こりゃ、たいへんだよ。目まわってきたよ…アタシ」

ケット・シー「へ~、ごっつ う広いなぁ。なんや、気い 遠なりそうやわ」

ヴィンセント「出口なしか …。もうもどれないぞ」

シド「クソッ! クソッ! クソッ! なんだってんだ、 ここは!」

セフィロスに斬られるツォン

古代種の神殿にある井戸では、壁画の間でのツォンとセフィロスのやり取りを映像として見ることができる。これを見たときのパーティーメンバーのセリフは、以下のとおり。



(クラウドたちの目の前で、ツォンとセフィロスのやり取りが再生される) エアリス「見えた?」

このなかの1名が発言

バレット「おう、しっかり 見たぜ」

ティファ「……見えたわ」

レッドXII「見、見た」

ユフィ「キモチワリィな~!」

ケット・シー「よう見えましたわ。ツォンも、災難やったなぁ」 ヴィンセント「古代種が見

せた幻影か……」

シド「おいおい! どんな シカケになってんだぁ?」

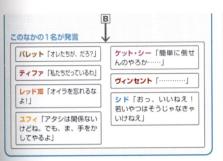
(近くに壁画の間があることを、クラウドに話すエアリス) クラウド「あいつが何を考えようと、ここで終わりだ。 俺が倒す!」

1





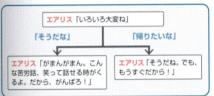




エアリスの気づかい

古代種の神殿にて

壁画の間の手前では、エアリスがクラウドを気づかって声をかけてくる。ここでの返答によって直後のエアリスのセリフは変化するが、クラウドを励ますことに変わりはない。



最深部での出来事

壁画の間にて

物語的に重要な出来事が多数起こる壁画の間では、以下のようにパーティーメンバーが節目節目で発言する。黒マテリアに興味を示さずにその場を離れたがるユフィのセリフは、彼女のカンの良さを表している?



レッドXII 「何かおちてくる のかい?」

ュフィ「なんだか知らない けど。ま、メチャクチャな ことになりそうだね」 **シド**「なんだか知らねえが 空から落ちてくるってこと か? ケッ! 縁起でもねえ」

מיץ ליש!

(黒マテリアを手に入れる方法を一行に語るエアリス)

このなかの1名が発言

パレット「おう! それな らほっとこうぜ。誰にも持 ち出せないならセフィロス だっておなじだろ?」 ュフィ「こ、こんなもんほっといてはやく出よっ!」

だっておなじだろ?」 ケット・シー 「古代種さん も、イジワルやなぁ。まぁ、これやったらだぁれも持ち うよ、ね] 出されへんやろ」

レッド
「それなら安全だね。だれにも持ち出せない。 セフィロスだって同じなん だよね?」 ヴィンセント「ここにあれば安全というわけか」

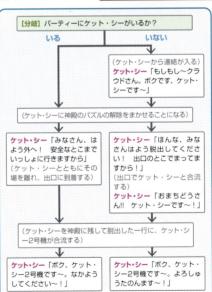
シド「こんな物騒なもんは ほっとくに限るってやつじ ゃねえのか」

ケット・シーの決断

一古代種の神殿にて

黒マテリアの入手方法が 判明してから神殿を脱出す るまでの展開は、ケット・ シーがパーティーにいるか どうかで異なる。一連の流 れを以下にまとめたので、 見くらべてほしい。



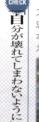


CHECKエアリスの真意

メテオを阻止すべく、忘らるる 都へ向かったエアリス。それまで 理解できなかった、母の形見の白 マテリアが持つ意味を、緊急事態 に直面してはじめて察知したのだ。



た れるままに動く。 〜具体的に何をすべき



クラウドの夢枕に立ったエアリスは、彼をいたわるように、こう忠告する。エアリスがクラウドの本質を見抜いていたことがうかがえるセリフだ(→P.29)。



◆彼女の心配どおり、のちにクラウドは……

女を追う男





Act.2-15 えありすとのわかれ

アリスレ

世界を破滅に導く魔法メテオの発動 — それがセフィロスの狙いだった。にもかかわらずクラウドは、メテオの発動に必要な黒マテリアを、こともあろうに自分からセフィロスに手渡してしまう。古代種の使命に駆られ、ひとり旅立つエアリス。彼女を追ってクラウドたちが見たものは……。



クラウドの夢のなかで、エアリスが彼に呼びかける。セフィロスのこと私にまかせて――そう言い残して去る彼女に、セフィロスの魔手が迫り……。

の別れ



忘らるる都でひと眠りしたクラウドは、 エアリスの、そしてセフィロスの気配 を感じ目を覚ます。彼らの気配に導かれ、一行は都の中央にある水の祭壇へ。



水の祭壇では、エアリスが一心に祈り を捧げていた。近づこうとするクラウ ドだが、またも身体が勝手に動き出し、 彼女に剣を振りかざしてしまう。



すんでのところで手を止めたクラウド を見てか、それとも祈りが通じたのか、 顔を上げて微笑むエアリス。そのとき、 セフィロスの刃が彼女をつらぬく。

VARIETY CHECK



忘らるる都でエアリス を捜すさい、北への道を 進もうとするとパーティ ーメンバー(に引き止めら れる(→P.160)。このと きシドは「雪山でスキーで もするつもりか?」と言う が、アイシクルロッジの スローブをすべり降りる ことを予言している?



★惜しい、スキーではなくてスノーボードなんです……。

セフィロスの刃を受けたはずみ に、エアリスのリボンに包まれて いたマテリアが水に落ちる。これ が彼女の母イファルナの形見、ホ ーリーの力を秘めた白マテリアだ。



の祭壇のセフィロ ←この場面に隠され TP なは、 のちに明らか

CHECK

水

エアリスの悲劇の直後、セフィ ロスの言葉を中断する形でジェノ バ・LIFF戦がはじまるが、バトル 後に言葉のつづきが表示されたと きには、話し手の表示が「セフィロ ス」から「ジェノバ」に変わる。これ は、一行が水の祭壇で相対してい るのが、セフィロスに擬態したジ ェノバであることを示すもの。正 体があらわになったあとは、表示 も正確になっているのだ。

フィロスの 東の 地

約束の地の星命学的な解釈は、 コスモキャニオンで聞けるとおり、 古代種が生涯の最後にたどり着く 永眠の地であり、場所を特定でき るものではない。しかし水の祭壇 でセフィロスは、雪原の向こうに 約束の地があると明言する。リユ ニオンの終着地点であり、野望の かなうその場所こそが、彼にとっ ての至上の幸福が約束された場所 「約束の地」ということか。



目覚めたゴンガガ村で、エアリスがい なくなったと仲間から聞くクラウド。 未知の自分を怖れつつも、古代種の都 へ向かった彼女を追うことを決意する。



ボーンビレッジという村で話を聞く と、エアリスは村の北に広がる眠りの 森へ入ったらしい。だが、森の奥へ進 むには、ルナハープが必要だという。



村で発掘したルナハーブの力で、眠り の森は目覚めた。クラウドたちは森を 抜け、その果てにあるはずの古代種の - 「忘らるる都」へ向かう。



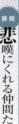
水へ落ちるマテリア、こと切れるエア リス。茫然とただ彼女の亡きがらを抱 きしめるクラウドを見てセフィロスは、 悲しむフリはやめろ、とあざ笑う。



息つく間もなく襲いかかってくるジェ ノバ・LIFE。たたみかけるように、セ フィロス――否、ジェノバの言葉が響 く。「なぜなら、おまえは……人形だ」



エアリスのなきがらを水に沈めたクラ ウドは、セフィロスを倒すと誓う。仲 間に己への不安を打ち明け、自分が暴 走せぬよう見張ってくれと頼んで…



ジェノバ・LIFE戦後は パーティーメンバーが、 何も言わずにその場を離 れていく。このとき彼ら が見せるしぐさはこまか く異なっており、それぞ れがエアリスとの別れを 悲しみ、クラウドを気づ かう様子が感じ取れる。



↑無言で首を振る者、激情をあらわにす る者など、さまざまだ。

「よくも私のボスをやってくれた わね」とクラウドに怒りをぶつける イリーナ。どうやらクラウドたち には、古代種の神殿でツォンを殺 した容疑がかかっているらしい。



K 報 (15) 雪 原

イリーナが去ったあと、屋根の 雪下ろしをしている男から、黒マ ントの男が北に向かうのを見たと の話が聞ける。セフィロス(の姿を したジェノバ)か、それとも?



イントの進め

CHECK ナ 0 証

記 録

ガストの家にはイファルナの証 言などを収めたビデオがある。こ れを見れば物語の核心に関わる謎 の多くが一気に解明されるほか. その後の展開で重要な役割を果た すウェポンの情報が得られるのだ。 各ビデオの内容を要約すると……。

①(昔の)星の危機について

2000年前、「空からきた厄災」 ジェノバがアイシクルロッジの近 くに飛来し星を傷つけた。星は、



Act.2-16



クラウドの眼前でエアリスの命を奪い、謎めいた言葉で彼 をさらなる混乱へと誘うセフィロス。自分自身をも見失い そうな状態にありながら、クラウドはなおもセフィロスを 追って雪原の奥へ向かう。それは決着を望む己の意志によ ってか、それとも内なる声に誘われてのことなのか……。



いまやメテオを防ぐには、セフィロス から黒マテリアを取り返すしか方法は ない。一行はセフィロスを追い、さら に北へと向かう。





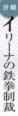
地元の人からアドバイスを受け、大氷 河の地図を手に入れた一行。子どもに もらったスノーボードで村はずれのス ロープをくだり、さらに北を目指す。



スロープの先に開けていた大氷河では、 すさまじい寒さがクラウドたちの体力 を奪っていく。行き倒れる前に雪原の 果てのガイアの絶壁へ向かわなければ。



途中のほら穴にいた女性は、アイシク ルロッジでウワサの雪女だった。温泉 嫌いの彼女は、湯に触れたクラウドた ちの接近に逆上して襲いかかってくる。



アイシクルロッジでのイリーナ のパンチは、うまく方向キーを入 れればよけられる。よけた場合、 彼女は勢いあまってスロープを転 げ落ち、同行していた神羅兵があ わててあとを追うことに。一方パ ンチを食らった場合、イリーナは 「わざとよけなかった」と好意的に 解釈して動揺したすえ、クラウド たちをガストの家に放りこんで去 っていくのだ。



スノーボードのコースの途中に はふたつの分岐点があり、どのよ うに進んだかで、最後の大ジャン プによる大氷河での着地点と、着 地時のクラウドのセリフが変わる。



■ 着地点ごとのクラウドのセリフ

● 分岐点を右→左と進む **クラウド**「かなり大きくジャンプで きたようだ……」

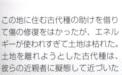
● 分岐点を右→右と進む

クラウド「かなりジャンプできたよ うだ・・・・・・

●分岐点を左→右と進む クラウド「あまり、大きなジャンプ

にはならなかったようだが……」 ●分岐点を左→左と進む

クラウド「まったく、ジャンプをで きなかったようだ……」



ジェノバにウィルスを植えつけられ、滅びていった。

②ウェポンとは?

ジェノバを滅ぼすため、星は「ウェボン」と呼ばれる兵器を生み出した。生き残りの古代種がジェノバ

の封印に成功したのでウェポンは 使われなかったが、この星のどこ かにいまも眠っている。

③プライベート

神羅と手を切りこの地に隠れ住んでいたガスト博士と、古代種イファルナとのあいだに娘エアリスが誕生。だがエアリスの生後20日日 中離兵を連れた宝条がガストを殺し、イファルナとエアリスを実験サンプルとして連れ去った。

CHECK

ガイアの絶壁に挑む前にケット・ シーに話しかけると、「ルーファウ スがまもなく到着する」という神 羅の情報を流してもらえる。すで に逆スパイとして活躍中?



(→P.163)を先取 した情報だ。



雪の降り積もる小さな村アイシクルロッジ。そこの民家のひとつは、かつてガスト博士が、エアリスの実母イファルナとともに隠れ住んでいた家だった。



古代種やジェノバの実態、ウェボンの 存在、そして一家3人に宝条が行なった 残酷な仕打ち……民家に残された記録 から、さまざまな事実が明らかになる。



さらに北へと進もうとしたとき、ター クスのイリーナが駆けつける。ツォン の仇、と問答無用でなぐりかかってく る彼女に、クラウドは……。



ガイアの絶壁のふもとには、この地に 移り住んで20年になるという冒険家 ホルゾフがいた。彼は一行を暖かくも てなし、絶壁へ挑む心がまえを説く。



1 自然の猛威を前に、原晄の利便性を認 めざるを得ないクラウドたち。ホルゾ フに教わったとおり岩棚で体温を回復 させつつ、絶壁を一歩ずつ登っていく。



絶壁を越えると、凍りついた洞窟が口 を開けていた。襲いくるモンスターを 倒し、自然の障害物を乗り越えながら、 一行は洞窟のさらに先を目指す。

大氷河の途中に沸く温泉に触れてから、ほら穴にいる雪女に近づくとバトルに突入するが、温泉に触れないかきりは会話にしかならない。また、会話といっても、話しかけるたびにはねつけられるだけ。[・・・・・おかえりください]「あなた方に危害を加えるつもりはありません」「もう近寄らないでください」「やめてください」「いいかげんにしてください」・・・・どうやら本当に関わりたくないらしい。

日力で着いたか行き倒れた。

大氷河で一定距離を歩くと、あまりの寒さに行き倒れてしまい、 自動的にホルソフの小屋で救助される。ただし効率よく進めば、自力でホルソフの小屋に行くことも可能。その場合、ホルソフとの初対面時の会話が変わる(→P.161)。



が驚く。 幸自力で小屋にたどり 弱い人

ガイアの絶壁の前では、あまり の寒さに仲間たちがふるえている。 寒がりかたは人それぞれだが、よ く見るとレッド畑とケット・シー はふるえていない。ちなみにヴィ ンセントは一見平気そうでいて、 たまにマントのエリを立てている。



◆話しかけたときのF 応でも、彼らの寒がS

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.2-15 エアリスとの別れ

コンガガで目覚めて

気絶したクラウドがゴン ガガで目を覚ますと、バレ ットが「調子はどうだ?」と 尋ねてくる。これにどう返 事をしても、バレットは彼 なりにクラウドを気づかっ てくれるのだ。



バレット「うなされていたみたいだな。調子はどうだ?」

「わるい」

FLALAZAT-LATE I

「よくわからない」

バレット「そりゃ、良かっ たな。まったく、どうなる ことかと思ったぜ」

バレット 「そんなとこだろ うな。ま、あんまり悩まね えこったし

バレット「そうか……でもよ、 そうも言ってらんねえぜし

引き止められるクラウド

左らるる都にて

エアリス捜索中に、忘らるる都を通り抜けて北へ進もうと すると、パーティーメンバーがそれを引き止める。ちなみに、 民家で休んで夜になってからは、北へ進もうとしてもクラウ ドが思いとどまるため、彼らのセリフを聞くことはできない。

このなかの1名が発言

バレット「お、おい。ちょっ と待ってくれ。そっちの方角 へ行くと北の山に出ちまうぜ。 はやくエアリスをさがそうぜし

ティファ「ち、ちょっとクラ ウド。そのまま進むと、北の 山に出るわ。エアリスはそっ ちにはいないんじゃないの?」

レッドXIII「ま、待ってよ。そ っちは、北の山に行く道だ よ。エアリスさがすの、方 向ちがうよ」

ユフィ「あ~、も一っ嫌 っ!! エアリスさがすんで しょ! 雪山の方行って ど~すんの! サイテ~!」 ケット・シー「ち、ちょっ と待ってぇ~な。クラウド さんそっちは北の山へ行く 道やで。エアリスさんが待 ってますんや。はよ、さが したいきましょし

ヴィンセント「待て、クラ ウド。これは北の山へ向か う道。エアリスをさがすの はもうあきらめたのか?」

シド「お……おい、クラウ ド。雪山でスキーでもする つもりか? エアリスさが すんならそっちじゃないだ ろ、え!」

民家で感じたエアリスの気配

忘らるる都にて

忘らるる都の民家でパーティーメンバーが休憩を提案して から、クラウドがエアリスの気配を感じるまでの展開を以下に まとめた。このあと、一行は水の祭壇へと向かうことになる。

このなかの1名が発言

バレット「おっ、ベッドが あるぜし

ティファ「ここに住んでい た人たちが使っていたもの かしら?」

レッド畑「あっ、ベッドが あるよし

ユフィ 「ラッキ~、こんなと ころにベッドがあるなんて~」

このなかの1名が発電

バレット「よぉ、クラウド。 ここいらで一服しようぜ」

ティファ「ひと休み、して いきましょうか?」

レッドXII「ねぇ、休んでい こうよ。オイラ、つかれち やった」

ユフィ 「ねぇ~、休もうよ~ あたい、もう歩きたくな~い」

(ベッドで休む一行。夜になると、クラウドが目覚める) クラウド「感じる……」

このなかの1名が発言

バレット「クラウド、どう Lt-21

ティファ「クラウド……ど うしたの? |

レッド畑「どうしたんだい? 気分でも悪いの?」

ユフィ「あれ~、クラウド。 どしたの?」

ケット・シー「こら、運が ええですわ。ええとこにべ ッドがあります」

ヴィンセント「ここの住人 が使っていたものか?」

シド「おっ、意外と心地よ さそうなベッドじゃねぇか」

ケット・シー「クラウドさん、 ひとねむりしませんか?」 ヴィンセント「ひとねむり、

するか?」

シド「つかれもたまってき たし、ちっと休んでいかね えか? |

ケット・シー 「どないした んですかぁ~。こないな時 間に~1

ヴィンセント 「……どうし た?」

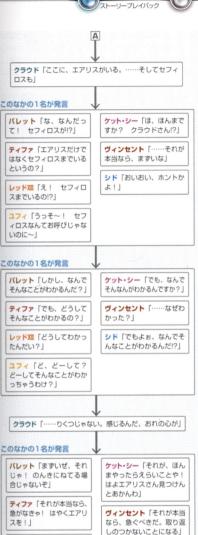
シド「おい、何時だと思っ てんだよ!」











合じゃないぞ」

急がなきゃ! はやくエアリ スを!」

レッドXII 「ど、どうしよう? 急がないと、大変なことに なるよ!」

ユフィ「それって、ちょー マズいんじゃない?」

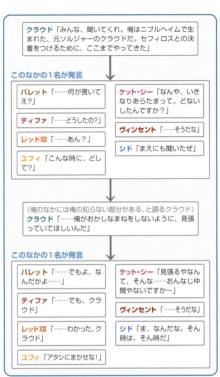
シド「やべぇぞ、クラウド。 のほほんとしてる場合じゃ. ねぇな」

クラウド [......ああ。はやくエアリスをさがそう]

クラウドが抱える不安

忘らるる都にて

ときどき理解不能な行動をとる己に不安を感じたクラウド は、自分を見張ってくれとパーティーメンバーに告げる。こ れに対する返答は、キャラクターによっていろいろ。



Act.2-16 雪原を越えて

食山家ホルゾフとの出会い

細壁のふキナにて

絶壁のふもとに小屋をかまえ、旅人に注意を呼びかけてい る、登山家のホルゾフ。彼と出会ったときの会話は、ホルゾ フの小屋にどうやって到着したかによって変化するのだ。



★ホルゾフの小屋に自力でた どり着いたときと、大氷河で 倒れて救助されたときとでは、 ホルゾフの話が異なる。

自力でたどり着いた場合

ホルゾフ「オオッ、これは珍 しい!! 人に会ったのは何年 ぶりだろう……。おっと失礼! わたしの名は、ホルゾフ。こ の地に住みついて、もう20年 だ。よければ、向こうの部屋 でさびしい山男の独り言を聞 いてくれんか?」

ホルゾフ「気がついたようだ な? きみたちは、大氷河で 倒れていたんだ。無事だった のはきせきだな。わたしの名 は、ホルゾフ。この地に住み ついて、もう20年だ。これ から先、北に向かうつもりな らわたしの話を聞いていきな さい

大氷河で倒れて救助された場合

メテオを発動するに十分なエネ ルギーに満ちた「約束の地」――星 の傷。この地で真のセフィロスは、 5年前失われた肉体を再生しつつ、 ジェノバ細胞の持ち主が黒マテリ アをたずさえてリユニオンしにく るのを待っている。もたらされた 黒マテリアでメテオを発動して星 に壊滅的な打撃を与え、そこに集 まった精神エネルギーからさらな る力を得ようとしているのだ。



神羅に辞表を出して単独でセフ ィロスを追っていたはずの宝条だ が、この時点ではルーファウスや ハイデッカーたちとともに飛空艇 に乗船している。途中で追っ手に つかまり、「約束の地」への案内人 として連れてこられたらしい。

一見神羅に黙して従っているか のような宝条だが、彼はこの地の 秘密や危険性を承知のうえで、そ れを周囲に隠している。「自分の打 ち立てたリユニオン仮説が正しい のかどうか見届けたい」という個 人的な欲望を満足させるため、彼 のほうが逆に袖羅を利用している とも言えるだろう。



の記録から得た情報

Act.2-17 きたのさいはてでまつもの

絶壁を乗り越えたクラウドたちの前に広がる、荒涼とした クレーター。その、2000年もの昔にできた星の傷跡の最深 部で、いまセフィロスが動き出す。5年前のニブルヘイム 事件の真相、リユニオンの意味――立てつづけに明かされ る真実を前に、クラウドのなかの何かがくずれる。



絶壁の向こうに見えたのは、大昔にで きた星の傷跡であるクレーターから、 傷の修復のためすさまじい勢いで噴き 上がる、ライフストリームの渦だった。



迷宮内には、リユニオンのために各地 から集まった黒マントの人物の群れ が。竜巻にはじかれ、前に進む力を失 って、彼らはつぎつぎと倒れていく。



竜巻の迷宮の奥ではセフィロスが、黒 マントの男たちを、もはや用すみとば かりに斬り倒していた。いまこそ決着 をつけようとするクラウドだが・



「我らの役目は黒マテリアを主人のも とへ運ぶこと」――そう言うが早いか、 目の前のセフィロスは擬態を解き、ジ ェノバの正体を現して襲ってくる。

クレーターの奥へ進む 途中では、ティファがか ならずパーティーに加わ る。事前のパーティーに ティファがいなかった場 合、ティファのかわりに 抜けた仲間から、その場 で話を聞くことが可能だ。



↑ティファがパーティーにいた場合、彼 女はその場で決意を語る。

■ 交代したメンバーのセリフ

バレット「あとは、まかせたぜ!」 レッドXII「みんなを呼びに行ってくるよ」 **ユフィ**「アタシじゃ気に入らないってのかい?」 ケット・シー「みんなを呼びに行きますよって、 先に行っとくんなはれ」 ヴィンセント「ゆだんするなよ……セフィロスは

…近くにいるのかもしれない」

シド「ありがたいぜ、ひと休みするか」

CHECK いままで追っていたものは

ジェノバ細胞を持つ者たちがその使命にしたがい、主人=セフィロスに黒マテリアを運ぼうとしている――ジェノバ・DEATH戦前後に関けるこの話は、セフィロス・コピーたちがリュニオンを行なっている事実を示したもの。それまでクラウドたちが各地で目撃し追ってきた「セフィロス」も、彼本人ではなく、セフィロスに接態した神難ビルのジェノバなのだ。



幻覚のニブルヘイムに おいて、セフィロスにつ づいて現れる黒髪の男。 彼が、現在のクラウドの 記憶のもとになったソル ジャー・クラス1ST、ザ ックスである。



★セフィロス、ティファとともに写真に 映っている男もザックス。



この力をメテオの発動に利用させるわけにはいかない ――自分の手でセフィロスと決着をつけたいと望むクラウドとティファを中心に、一行は先を急ぐ。



ライフストリームが竜巻のごとく吹き 荒れるクレーターの内部を進む一行。 そのとき上空に、ルーファウスたちを 乗せた飛空艇ハイウインドが現れた。



ルーファウスや神羅の幹部は、「つい に約束の地を見つけた」と大興奮。だ が同乗していた宝条は、そんな彼らを 冷ややかに見つめ、不敵に笑う。



いままで追ってきたのはセフィロスで はない? 仲間が混乱するなか、クラ ウドは「本当のセフィロスは奥だ」と断 言。拾った黒マテリアを仲間に託す。

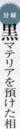


先へ進むと突然、セフィロスが作った 幻覚のニブルヘイムの光景があたりを 包む。それは5年前の状況を模したも のだったが、なぜかクラウドがいない。



P.164^

そこへセフィロスが現れ、告げる。ニ ブルヘイムが焼けたあと、ジェノバ細 胞と魔晄の力で宝条が創り出した人形 ――それがクラウドだというのだ。



ジェノバ・DEATH戦後に入手した黒マテリアは、先へ進む前に、パレットかレッド畑に預けることになる。ここで黒マテリアを預かった者が、ティファに擬態したジェノバと話したり、クラウドのもとへ駆けつけたりするのだ(+P166, 167)。



◆レッド畑に預けた場合。心細げな言動がちょっとかわいい。

神羅にとっての約束の地

多量のライフストリームが噴出しているクレーターは、神羅にとっては魔晄に満ちた理想の場所。 結果的にルーファウスたちは、当初の予定どおり、セフィロスを追うことで自分たちの望む「約束の地」を見つけたのだ。もっとも、セフィロス本体やウェボンという予想外の要因により、結局ライフストリームの力は彼らの手には入らないのだが。 CHECK クラウドは人形か。

セフィロスは、ジェノバに擬態能力があると説明し、目の前のクラウドがティファの記憶内のクラウドをまねて創られた人形だ、と断定する。この話と、ティファのあいまいな態度に触れて、クラウドの精神はついに触壊。まさにセフィロスの人形と化してしまう。

実際のクラウドは、セフィロス が言うような架空の存在ではない が、元ソルジャーを自称する現在 のクラウドの人格が、ザックスの 記憶をベースにジェノバ細胞の力 で作られたのは事実(→P.213)。 セフィロスはそこを突き、クラウ ドの存在自体を否定しているのだ。



説明で周囲をまどわす。

P.163より\



セフィロスの言葉を否定しないティファの態度に不安を抱くクラウド。そんな彼にセフィロスは証拠として、クラウドが映っていない写真を突きつける。



それまで信じてきた過去の記憶や思い 出を立てつづけに否定され、クラウド のなかの何かがはじける。「……悩む ことはなかったな。なぜなら俺は……」



一方、豊富なマテリアを見つけ歓喜していたルーファウスたちも、周囲の不穏な空気を感じ取る。宝条は、ウェボンが動き出したのだとつぶやくが……。



セフィロス・コピー計画とリユニオン 仮説、そして実験体としてのクラウド の過去。宝条の口から、いま、すべて が明かされる。



クラウドが黒マテリアを手にセフィロ スへ呼びかけると、それに応えるよう に地響きが起こる。メテオ発動の危機 だが、誰もクラウドを止められない。



地響きとともに上部から落下してきた、ひときわ巨大なマテリア。そのなかには、5年の時を経て再生された、セフィロスの肉体があった。

VARIETY CHECK

35年前にしたことは

写真を見せられて内心動揺した クラウドは、5年前に自分がとっ たはずの行動を必死にあげていく。 このとき彼がどのようなセリフを 話すかは、カームでの回想場面に おけるプレイヤーの行動に準拠し ているのだ(→P.106)。



◆ティファの手紙を読 少し情けない。

カームでの行動に応じたクラウドのセリフ

• 家族の話を仲間にした場合

「母さんに会った。村の人たちに会った」

ティファの部屋に入った場合

「そう、ティファの部屋にはいったんだ。そこで俺は……」

ティファの部屋でピアノを弾いた場合 「ピアノを弾いた!」

● ティファの部屋のタンスを調べた場合

「タンスをしらべた!」

● ティファの部屋で手紙を読んだ場合 「ティファに来た手紙をよんだ!」











5年前、クラウドの一撃がもとでニブル魔晄炉に転落し、命を落としたセフィロス。だがその意識は星に選ろうとせず、星の力が最大限に集まる場所――クレーターにて、もとの肉体を形成しばりかた。それが、巨大マのなかにいる。真のセフィロスである。



★セフィロスの姿をした人物は幾度も一行の前に現れたが、本当の意味でのセフィロスはここにいる者のみ。



かたや、黒マテリアを預かった仲間は、 ティファに呼ばれて、クラウドのもと へ駆けていく。だがそれは、ティファ に擬態したジェノバのワナだった。



幻覚が晴れてみると、ルーファウスたちとクラウドたちは同じ場所にいた。 クラウドは奇妙な様子で、駆けつけた 仲間から黒マテリアを受け取り……。



でめんなさい、俺クラウドにはなりきれませんでした──自分に許されたわすかな時間で、仲間に謝るクラウド。 それを聞いてティファは泣きくすれた。



自分の予測が当たり、狂喜する宝条。 あわてる仲間の制止も聞かすにクラウ ドがセフィロスへ黒マテリアを差し出 すと、地響きは勢いを増し……。



地響きにつづき、ライフストリームが すさまじい勢いで地表に噴出しはじめ た。やむなくティファたちは、ルーフ ァウスらの飛空艇でその場を逃れる。



ずんでのところでクレーターから脱出 する一行。彼らの目の前で、星の創り 出した伝説の兵器――ウェボンが覚醒 し、陸、海、空にそれぞれ散っていく。



インターナショナル版では、クレーターから脱出するときにムービーが流れる。これには、新たに追加されたものを含む計ち体のウェボンの姿と、メテオ発動やウェボン寛醒の衝撃に揺さぶられる飛空艇の様子が描かれているのだ。



★ポリゴン姿しかなかったアルテマウェ ポンもムービーに。 ♣ウェボン覚醒の衝撃で倒れたティファと彼女を助けようとしたパレットは、逃げ遅れて神羅に拘束される。



MANN

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.2-17 北の最果でで待つもの

黒マテリアは誰に預ける?

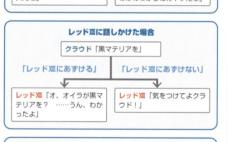
竜巻の迷宮にて

黒マテリアを誰かに預けることになったとき、預ける相手として実際に選べるのはバレットとレッド畑のみ。黒マテリアを預けたキャラクターは、一行がその場を離れるさいに見送りをしてくれるほか、のちのイベントにも登場する(→P.102)。



◆パーティーにバレットがいる場合はレッド畑に、レッド 畑かいる場合はパレットにの み黒マテリアを預けることが 可能だ。

1 黒マテリアを預ける前に、パーティーにいない キャラクターに話しかけたとき



そのほかのキャラクターに話しかけた場合

えよ」

ユフィ「アタシは黒いマテ リアなんてほしくないよ!」

ケット・シー「黒マテリアはカンベンしとくなはれ」

ヴィンセント「黒マテリア ……おまえが持っていては どうだ?」 クラウド「自信がないんだ

シド「くっ、黒マテリアな んてオレ様には、にあわね

黒マテリアを預けたあと、パーティーにいない キャラクターに話しかけたとき

バレット「セフィロスか…… わけのわからねぇヤツだな」

レッドXII 「気をつけてよクラ ウド!」

ユフィ「いそがなくていいのか? 本物のセフィロスはまだ近くにいるんだろ?」

ケット・シー「いや~な予感 がするんですわ!」

ヴィンセント「セフィロスは いつ現れるのかわからない。 気をぬくんじゃないぞ」

シド「しばらく休ませてくれ」

❸ 先へ進むことになったあと、黒マテリアを預けた キャラクターに話しかけたとき

バレット「黒マテリアは、 オレにまかせとけ! 何が あっても、ここでじっとし てるからよ」 レッド™「オイラ何があっても 黒マテリアを守ってみせるよ! ここで、じっとしてるから早く セフィロスを追いかけてよ。安 心して、クラウド!!」

幻覚のなかで見たものは

一幻のニブルヘイムに

竜巻の迷宮では、5年前にニブルヘイムで起きた出来事を 改めて見ることになる。このときにパーティーメンバーが示 す反応や、彼らに話しかけると聞けるセリフを紹介しよう。

ニブルヘイムの幻覚が現れたとき

ティファ「ニブルヘイム……」

このなかの1名が発言

バレット「なんでニブルへ イムなんだよ! 魔晄に酔 っちまったのかぁ?」 ケット・シー「でも、ティファさん! これ、まぼろしとちゃいますか?」

レッドMI 「でも、どうして!? 夢? まぼろし?」 **ヴィンセント**「……なぜだ ……幻覚か?」

ユフィ「でも、どうしてニ ブルヘイム? 絶対へんだ よ、これ!」 **シド**「どうしてだよっ! どうしてニブルヘイムなん だよ!」

(セフィロスにつづいて、ザックスがその場に現れる)

このなかの1名が発言

バレット「クラウドじゃね えぞ……誰だ、こいつ?」

レッド20 「クラウドがいない……誰だろう……この男」

ケット・シー「クラウドさん、変やでこの人、誰や?」

ヴィンセント「……クラウドではない。だれだ、この 男は?」









ユフィ「おろ~っ! クラ

シド「クラウドがいねえじ ゃねえか……」

ケット・シー「はよう、元の

世界にもどりましょ!」

セフィロスたちの姿が消えたあと、パーティーメンバーに話しかけたとき

バレット「どうやればここか ら抜け出せるんだ?」

レッドXII「この幻はず~っと 続くの? どうやって抜け出 すの?」

ヴィンセント「さて……どう やったらここから抜け出せる のか……」

コフィ「アタシ、幻覚なんていやだよ。はやく元の世界に帰る!」

シド「クラウドよぅ。早く元 の世界にもどろうじゃねえか」

燃え盛るニブルヘイムの幻覚が現れたとき

このなかの1名が発言

バレット「こりゃひでえ…… コレルもな、こうだったぜ」

s....

レッド畑「ひどい……セフィロスがやったの?」

ユフィ「うひゃ……こんな にスゴイとは思わなかった よ……」 ケット・シー「ひどいですな ぁ……」

ヴィンセント「……私が眠っているあいだにこんなことが……」

シド「こりゃ、ひでえなぁ…」

(倒れている村人に駆け寄るパーティーメンバー)

このなかの1名が発言

バレット「おい、だいじょ うぶか!! クソッ! これ は幻だったな」

レッド畑「だ、だいじょう ぶか!! あ、幻想の中だっ た……」

ユフィ「お、おい、アンタ! だいじょ~ぶかよ!? あ、マポロシかぁ! でも、 ちょっと生々しいなぁ」 ケット・シー「だいじょうぶですか!? あ……これ、幻 やったんやね」

ヴィンセント「……だいじょうぶか? フム……幻想 だったな」

シド「お、おい、おまえ! だいじょうぶかよっ! い けね! こりゃ全部、つく りもんだったな」

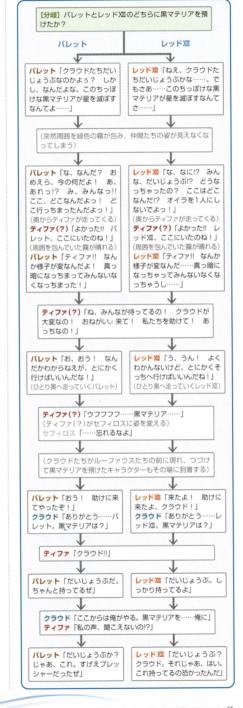


◆セフィロスに焼き払われたニブル ヘイムを目の当たりにして、バレッ トはその光景を自分の故郷であるコ レルに重ね合わせる。

預けた黒マテリアの行方

竜巻の迷宮にて

黒マテリアを預かったキャラクターが、二セ者のティファ にだまされ、黒マテリアを手放すときに聞けるセリフは以下 のとおり。バレットとレッド畑のどちらに預けていても、最終 的に黒マテリアはセフィロスの手に渡ってしまうのだ。



Story playback The variation check of words

MANN

セリフのバリエーションCHECK!

屠 外 編 [観 覧 車 & 究 極 リミット 技 特 集]

観覧車にはデートイベントでしか乗ったことがないという人や、究極リミット技は超究武神覇斬しか 覚えていないという人のために、観覧車や究極リミット技に関するセリフなどをまとめてみた。

観覧車の楽しみかた

ラウンドスクェアにで

パーティーメンバーからひとりを選んで、一緒に乗ることができるゴールドソーサーの観覧車。同乗したキャラクターのほとんどは、ムービーが挿入される直前や、コントローラの

●ボタンを押したときに、何らかの反応を示してくれるのだ。



レッド畑

ケット・シ



ヴィンセント



37 K

※バレット、ティファ、エアリス、ユフィと観覧車に乗っている場面は P.458を参照

ムービーが挿入される直前の反応

バレット:窓の外を見る

ティファ: 「わあ、きれい」などの声をあげる エアリス: 「わあ、すご~い」などの声をあげる

エアラス・1つの、9 こ~いりはこの声を

レッド 20 : 窓の外に身を乗り出す

ユフィ: 「あっ!」などの声をあげる ケット・シー: ムービーとは無関係に首を振って喜ぶ

ヴィンセント:窓の外を見る

シド:終始寝ている

◉ボタンを押したときの反応

バレット: 右足を動かす **ティファ**: 正面を向き、つづけて右を向く

エアリス: 照れたように頭をかく レッド畑: シッポを動かす ユフィ: 足をじたばたさせる ケット・シー: 反応しない

ヴィンセント: 左手で髪をかき上げる

シド: 反応しない

発極リミット技修得セリフあれこれ

究極リミット技修得用の アイテムを使うと、状況に 応じてさまざまなセリフが 聞ける。なお、究極リミッ ト技がないケット・シーに 用意されているセリフは、 1種類だけ。



究極リミット技を修得したとき

クラウド「そうか! わかったぞ」

レッド畑「オイラ、おぼえた よ~!」

バレット「おぅ、簡単じゃね ぇか!」 ユフィ「ラッキー! これで バッチリ!」

ティファ「ふ〜ん、そうか、 そうなんだ」 **ヴィンセント**「これで、ます ます人間から離れてゆく……」

エアリス「これでいい、かな」

シド「おぅ、気に入った! 使 わせてもらうぜ!」

まだ究極リミット技を修得できないとき

クラウド「良くわからないな ……」 レッド畑「わかんないよ~!」

バレット「うおおおお、頭痛 いぜ!?」 ユフィ「う、う~ん! わけ わかんないよぉ!」

ティファ「なんだか良くわからない……」

ヴィンセント「どうやら、私 はまだ未熟らしい」

エアリス「いま、まだダメみ

シド「チッ、ちょっと分から ねえぜ」

ほかのキャラクターの究極リミット技修得用アイテムを使ったとき

クラウド「興味ないな」

ユフィ「何コレ〜、いらない よ!」

バレット「なんだこりゃ? 関係ねぇぜ!」

ケット・シー「ボクには関係ないです」

ティファ「あれ、これは違う 人のね」

ヴィンセント「私には無縁な ものだな」

エアリス「これ、わたしのじゃないよ~」

シド「オレ様んじゃねえな。 誰かにくれちまいな!」

レッドXII 「オイラ、関係なさ そうだね」



天空にはメテオ、地上にはウェポン。神羅の手でじわじわと破滅に向かっていた星はいま、目の前の脅威におびやかされていた。だが、星を救う旅の牽引役であったクラウドは自我崩壊に至り、彼のもとへ集った者たちもなすべきことを見失う。

目覚めるまでのティファの回想は、インターナショナル版で追加されたものだ。

7年ぶりに会うはずなのに5年 ぶりの再会と言い、ニブルヘイム の事件に関わったと話しながらも 事実とはちがう形で認識している クラウド。そんな彼に、再会した 当初からティファが違和感を覚え、不安な気持ちを抑えながら彼 と向き合っていたことがわかる。

なお、ティファと再会した時点で クラウドが魔晄中毒におちいって いたのは、神羅屋敷における宝条 のセフィロス・コピー実験で、魔 晄を浴びすぎたため。



世 ティファを見た せいこう (→P.1-3)。

CHECKメテオ発動

このときすでにメテオは発動し、 星に接近しつつある状態だが、セ フィロスはまだ覚醒しておらず、 クレーター(この時点からは大空洞 と呼ばれる)にパリアを張り、その なかで眠りについている。彼が完 全に目覚めたとき、メテオは地表 に落下し、星の崩壊がはじまって しまうのだ。

これ以降は、メテオの落下を防ぐことが、一行の最終目的となる。

終

Act.3-1 しゅうまつのせまるせかいで

末の泊

リユニオンは完了し、黒マテリアは北の大空洞に眠るセフィロスの手に渡った。すでにメテオは上空に浮かび、この星へ落下してくるのも時間の問題。バレットとともに神羅に捕らわれたティファは、大空洞で別れて以来消息不明となったクラウドのことを思う。



闇のような意識の奥底で、ティファは クラウドと再会した日のことを思い出 す。壱番魔晄炉爆破の少し前、彼はス ラムの駅で介抱されていた。





報道陣の面前で公開処刑がはじまろう としていたとき、ウェボンが襲来。そ のどさくさにまぎれ、記者に扮してい たケット・シーがパレットを助け出す。



ルーファウスの命令で発射されたキャ ノンの砲弾はウェボンに命中したもの の、ウェボンの侵攻は止まらない。神 躍は通常兵器で食い止めようとする。



そのころ、ガス室ではガスが噴出しは じめていた。バレットは必死にティフ ァを助けようとするが、扉はビクとも せず、やむなく別の手を使うことに。



事前にユフィを仲間に していると、バレットと ケット・シーがエアボートを目指して走るときに、 謎の女記者がインタビューしてくる。その記者の 正体は、変装したユフィ。 以降は、彼女をまじえた 3人でエアボートへ急ぐ ことになる。



♠バレットの大声がマイクに響き、たまらず耳をふさぐユフィ。

ジェノバを排除せんとの星の意志から生み出されたウェボンだが、現れた彼らは世界中で暴れ、人々に危害を加える。星を守るという観点からは、いたずらに星の命を使う人や文明も排除すべき――そんな意志が働いているのかもしれない。ちなみにセフィロスは、ホーリーの発動を抑えたようにウェボンをある程度コントロールし。自分を襲わせないようにしている。

CHECK TL 界の英雄ルーファウ

世界を襲いはじめたウェボンの 相手を引き受け、メテオの落下を 阻止すべく手を尽くすルーファウ ス。それがたとえ個人的な野望達 成のためであり、用いる手段が星 の力をすり減らすものであったと しても、彼の姿勢は立派なものだ。 一般的な人々の目から見れば、ティファたちよりもルーファウスこ そが世界の英雄なのだろう。 キャノン砲シスター·

ウェボン撃退に使われる強力な キャノン砲は、スカーレットの自 信作「シスター・レイ」。のちに、 魔晄炉の力を用いた神羅の切り札 として使われる。



文字が刻まれている。
◆キャノン砲をよく見



ティファを見たとたん元気になるクラウド。その言動の端々に違和感を覚えたティファは、彼の様子を見守るため、アバランチの仕事を紹介したのだ――。



目覚めるとティファは、バレットとともに神羅のジュノン支社に保護されていた。あれから7日、世界はウェポンとメテオの恐怖に包まれているという。



そこへルーファウスが現れ、民衆の混乱を鎖めるためのスケーブゴートとしてふたりを処刑すると宣告。ティファはひと足先にガス室へ送られてしまう。



ケット・シーの言うがままにエアボートへ向かったバレットだが、到着しても何も起こらない。もはや徹底抗戦するしかないのだろうか?



一方、ティファは自力でガス室の装置 を止めるが扉は開かない。そのとき、 ウェボンのビームがガス室の壁を貫通。 ティファは開いた穴から外へ脱出する。



の塔まで逃げたところで追いつめられ たティファ。空からの呼び声にしたが い砲身の先端へ向かうと、飛空艇が現 れ、彼女に救いの手をさしのべる。



ガス室を出たティファが砲塔まで逃げると、追いついたスカーレットとティファのあいだで、ビンタ合戦がくり広げられる。タイミングよく●ボタンを入力するとスカーレットにビンタすることができ、先に5発ビンタしたほうが勝つとスカーレットがその場へ到れこみ、「キーマーッ! くやしい!」と叫ぶが、そのあとティファが追いつめられることに変わりはない。



★格闘家ザンガンの弟子であるティファ にビンタされて平気なスカーレットも、 かなりの強者?

■ビンタ時のセリフ

・ティファ

「なによ!」「お返し!!」 「やめてよ!」「そっちこそ!!」

・スカーレット

「やったわね!」「こいつ!!」 「いたいわね」「いいかげんにしなさい!」 CHECK イウインド乗 つ取 り事

通路にいるクルーと雑談すると、 彼らがハイウインドを乗っ取った いきさつがわかる。ハイデッカー にコキ使われていた彼らは、大空 洞行きの任務中にあこがれのシド に会い、「星を救う」という彼の話 に感動して協力を決意。火事だと ウソをつき、飛空艇乗っ取りには 成功したものの、バレットとティ ファがつかまったため、救出のチ ャンスを狙っていたというのだ。



↑ふだんはデタラメなオヤジに見えるシ ドも、飛空艇のクルーのあいだでは伝説 的な存在らしい。

それまでは気丈でさばさばした 雰囲気だったティファだが、クラ ウドが仲間を離脱したあとは弱気 な発言が多くなる。ずっと抑えて きた感情が一気に爆発した模様。



本来の姿なのだろう

Act.3-2 しょうげきのさいかい

飛空艇ハイウインドにて、ふたたび集結した仲間たち。だ が、クラウドの行方だけは依然として不明だった。自分た ちの知る彼がたとえいつわりの姿であったとしても、もう 一度クラウドに会いたい ――そんなティファの願いは、思 いもよらぬ形で実現する。



間一髪で飛空艇ハイウインドに救われ たティファは、甲板でバレットたちと 合流。どうやら、シドを尊敬するクル 一の協力で飛空艇が手に入ったらしい。





最後にクラウドと別れたときのことを 思い返す一同。もしかすると彼は、ク -ターがくずれたさい、ライフスト リームのなかへ落ちてしまったのか?



南方のどこかにあるというライフスト リームが吹き出す島に行けば、クラウ ドに会えるかもしれない。一行は飛空 艇で各地をまわり、手がかりを探す。



ライフストリームが吹き出すとウワサ される村、ミディールを訪れた一行は、 ひとりの若者が海岸に打ち上げられた との話を聞く。クラウドにちがいない!



「ライフストリームが地表に吹き 出す島」に関する情報は、カーム、 北コレル、アンダージュノン、コ スモキャニオン、アイシクルロッ ジで得られる。なかでも、アンダ ージュノンとコスモキャニオンで は、なかなか興味深い話が……。



◆プリシラの祖父に尋けと言われる。



↑「わたしの大事な人を助けて」とティフ ァに頼むプリシラ。

↓ブーゲンハーゲンは、魔晄中毒の危険 性を指摘する。





一命は取りとめたものの、魔晄 中毒におちいり、なかば廃人とな っていたクラウド。ライフストリ 一ムに含まれる圧倒的な量の知識 が、彼の脳の許容量を超えて流れ こんできた結果だ。のちにティフ アも、ライフストリームに落ちて、 知識がつぎつぎと頭に流れこむ恐 怖を味わう(→P.178)。



↑うわごとのような言葉を切れ切れに ぶやくクラウド。なお、このセリフの意 味は……(→P.561)。



通路の先にある操縦室では、離ればな れになっていた仲間たちが待っているという。再会の期待に胸をふくらませ、 操縦室へと急ぐティファ。



操縦室に飛びこんだティファを、仲間 たちが迎える。だがそこには、彼女が もっとも会いたい人物——クラウドの 姿はなかった……。



クラウドがいないと何をしていいかわ からない、と弱音を吐くティファ。ク ラウドに会いたいという想いだけが、 いまの彼女を支えていた。



ドクターの注意も聞かず、急いで治療 所の奥へ駆けこむティファ。そこにい たのは確かにクラウドだったが、彼は 精神が壊れて話もできない状態だった。



クラウドは、ライフストリームに落ち た結果、重度の廃晄中毒になっていた のだ。ふたりきりになったティファは、 思わず彼にすがって泣きくずれる。



ようやく落ち着いたティファは、クラ ウドの看病をすることを決意。その想 いを察した一行は、彼女を治療所へ残 し、ミディールをあとにする。

クラウド発見時の一連の会話は、 パーティーにバレットがいると、大 きくふくらむ(→P.175)。一緒に レットの複雑な思 旅するうちにはぐくまれた情と、 出会った当初から抱いてきた疑念 とが、バレットの心に複雑な葛藤 を生じさせたのだろう。



できない……複雑なバ



ミディールの各ショップでは、 白い子チョコボに会える。彼に、 好物のミメットの野菜をあげて身 体の一部をくすぐると、部位ごと に異なる反応が返ってくるのだ。



各部位をくすぐったときの反応

- 足の裏→よろこぶ
- おなか→くすぐったがる
- →怒って操作キャラクター に蹴りを入れる
- おへそ→はずかしがる
- 耳の裏→マテリア「ふういん」をく れる
- ●わきの下→どうでもいい様子

Act.3-1~Act.3-2

Story playback
The variation check of words

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.3-1 終末の迫る世界で

飛空艇の人々

-- ハイウインドに7

飛空艇内で聞くことのできる仲間たちやクルーのセリフは、物語の進行に合わせて目まぐるしく変化していく。ここでは、彼らのセリフが変化するタイミングをまとめてみた。

飛空艇内で聞けるセリフが変化するタイミング

①ハイウインド入手直後

- ②ティファがマップ上の操作 キャラクターになり、はじ めてパーティーを編成した あと
- ③シドがマップ上の操作キャ ラクターになった直後
- ④シドがマップ上の操作キャラクターになり、はじめてバーティーを編成したあと⑤-1 北コレルでのヒュージ
- マテリア争奪戦終了後 ⑤-2 コンドルフォートでのヒュージマテリア争奪戦終了後
- ⑥北コレルおよびコンドルフ ォートでのヒュージマテリ ア争奪戦終了後
- ⑦クラウド復活後 ⑧海底魔晄炉でのヒュージマ
- テリア争奪戦終了後 ⑨ロケット村でのヒュージマ テリア争奪戦終了後
- アリア争等戦終了後 ⑪ブーゲンハーゲン搭乗後 ⑪古代種の鍵捜索中
- ⑩ダイヤウェポン出現後
- ③大空洞のバリア消滅後
- **④魔晄キャノン暴走後**
- ⑤大空洞突入後

※⑤-1と⑤-2は、一度のプレイではどちらか片方しか聞けない



◆レベルアップを重ねてどん どん成長していくバイロット のセリフをはじめ、飛空艇内 で聞けるセリフはバラエティ に富んでいる。

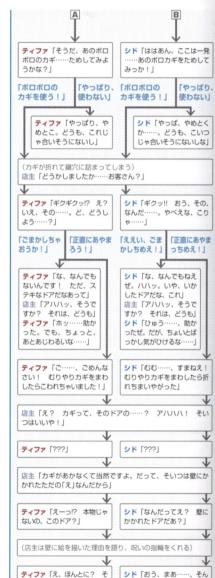
Act.3-2 衝撃の再会

武器屋の扉の正体は

ミディールでボロボロの カギを拾ってから武器屋の 扉を調べると、扉の正体に 迫るイベントが発生。この イベントは、操作キャラク ターがティファかシドのと きにのみ見られる。







れじゃ……、ありがとう」

じゃありがとうよし





C



エリクサーの賞味期限

ミディールの民家でエリ クサーを拾って外に出よう とすると、家主である老人 に引き止められる。なお、 この民家に入ることができ るのは、操作キャラクター がシドのときのみ。



老人「ちょいと待ちなさい。おまえさんたち、なんか取らんかったかね?」 シド「お、おう。そりゃ……」

「取ったぜ、おやじ!」

「知らん、まったく知らん!」

シド「ありゃ、このシド様が いただいた! バッチリ有効 につかりせてもらうぜ」 老人「ほっほっ、変わったお 人じゃな。気に入ったわい。 そいつは好きに使うとええじゃろ」 シド「すまねえな。助かるぜ、 じーさん」 シド「さ、さあ……? おり ゃ、なにも知らねえぞ」 老人「なに、古くなってくさ っちまったエリクサーを、す てようと思ってそこいらに出 しといたんじゃが。まちがっ てあんなもの飲んだら、腹を こわずくらいじゃすまされん からのう……。いや、知らん のならいいんじゃよ。知らん のなら」 シド「…………うそ……」

魔晄エネルギーにさらされて

海流の村 ミディールにて

治療所の外でドクターと話す場面では、パーティーメンバーがクラウドの容態を気にかける。このときパーティーにバレットがいると、彼の持つ複雑な心情が明らかになるのだ。

このなかの1名が発言

パレット「なあ、お医者の 先生。ほんとうのとこを聞 かせてくれないか? あい つは……、クラウドはどう なんだ? なおるみこみは あるのかい?」

ケット・シー「なぁ先生、ほんまはどうなんです? クラウドさんは、だいじょうぶなんですか? ほんま、どないなっとるんやろ」

レッドXII 「ねえ先生、クラ ウドはだいじょうぶなのか な? ちゃんと、なおるの?」 シド「なあ、先生さんよ。 ほんとうのところを教えて くれよ。クラウドのヤツは どうなんだ? ちゃんと元 にもどるのか?」

ユフィ「ね、先生、クラウドはほんとにオッケーなの? ちゃんとなおるの?」

ドクター「くりかえすが彼は重度の魔晄中毒だ。あそこまでひどいのは、わたしも見たことがない……。魔晄エネルギー内に潜むぼうだいな知識の量……。それがいったんに彼の頭の中に流れこんだんだろう……。ふつうの人間にはたえきれるものじゃない……。生きているだけでも、きせきだ!」

このなかの1名が発言

バレット「ライフストリームに落ちて、ここまで流されて来たんじゃ……ムリないぜ、それも……」

ケット・シー「しゃあないよな。ようさんライフストリームにつかってしもたからなぁ……」

レッド™「ムリないよ。生 身でライフストリームにど っぷりつかっちゃったんだ から……」 シド「ムリねえかあ……。 ライフストリームに落ちて ここまで流されてきたんじゃなあ」

ユフィ「あったりきだよね え。ライフストリームに、 頭から飛びこんじゃったん だもんね」

ドクター「しかし、どんなところにも希望の光はある。 あきらめては、いけない。いいかい、君たちが希望をす ててしまったら……いったい彼はどこへ帰ればいいとい うのかね?」

このなかの1名が発電

パレット「……希望か……。 でもよ、正直な話……オレ はあいつに帰ってきて飲し いと、ホントにねがってる んだろうか? ヤツがこの 世界に何をした? この先、 オレたちに何をもたらす。 セフィロスの影でしかない のかもしれねえんだぞ……」 ドクター「どうかしたかね?」 パレット「いや……。何で もねえよ」

ユフィ「そうだよね。アタシたちがついてんだもん。 きっと元気になるよね!」

ケット・シー「ほんま、そうや。クラウドさん、元気になるわ! ほんまに……。こないに心配してくれはるおともだちが、ようさんおるんや。おちおちねとられへんて」

レッド狐「うん、きっとよ くなるよね! 強いソルジャーだもの、クラウド」 シド「……。希望か……。 たしかにいま、オレたちに 残されてるのは、そいつだ けかもしれねえなあ……」

※バレットが発言する場合のみ、つづけてドクターが発言する

(クラウドを看病するため、ミディールに残りたいと告 げるティファ。一行はこれを快諾する)

[分岐] パーティーにバレットがいるか?

いる

いない

パレット「それとな、ティファ……。こ んなことは言いたかねえんだが……。ヤ ツはたしかに、おまえの幼なじみのクラ ウドにまちがいないのか? セフィロス の影なんがじゃなく」

ティファ「え!? それは……たぶん…… ……ううん、きっと!」

バレット「そうか……。なら、いいんだ ……。ヘンなこと、聞いちまったな」

(一行はクラウドとティファをミディールに残し、ハイウインドへもどる)

CHECK 神羅との対立

メテオの破壊とセフィロスの打倒 一神羅が掲げるこれらの目標は、シドたちも目指すものだが、にもかかわらず、一行は神羅と敵対しつづける。個々がそれぞれ神羅にうらみを抱いているのはもとより、「星の命のかけらであるマテリアを兵器としてあつかうべき

ではない」という信念が、彼らの根底にあるからだ。

ヒュージマテリアに関しては、 神羅はその力を兵器に直接組みこ んで使おうとするが、シドたちは ヒュージマテリアに封じられた知 譲を借りて戦おうとしているため、 各地で対立することになる。



★一行のマテリアに対する考えかたは、 ブーゲンハーゲンの言葉に集約される。

Act.3-3 ひゅーじまてりあそうだつせん

ようやく見つかったクラウドは、重度の魔晄中毒におちいっていた。看病のためティファも戦線を去り、つぎの行動を決めかねる仲間たち。一方、神羅は、メテオを破壊すべく、各地のヒュージマテリアを強引に持ち去ろうとしていた。神羅のやりかたに反感を抱いた一行は、抵抗を試みる。



ティファとクラウドが仲間を離れたい ま、何をしたらいいのか? 悩む一行 に、逆スパイとして開き直ったケッ ト・シーが、神羅の新情報をもたらす。





バレットにせかされ、コレル魔晄炉へ 駆けつけた一行。しかし、神羅兵はす でにヒュージマテリアを手に入れ、炭 坑列車で持ち逃げしようとしていた。



別の列車で追いかけ、神羅の乗る列車 に飛び移って兵士を追い払ったシドだ が、今度は列車が止まらない。このま までは北コレルに突っこんでしまう!



すんでのところで列車は停止。二度までも神羅に生活を壊されかけた村人たちは、北コレルの壊滅という最悪の事態を防いでくれた一行に深く感謝する。

コレルにおける争奪戦の分岐

条件:①~③まですべて成功

●分岐1……大団円

VVARIETY CHECK



神羅とのヒュージマテリア争奪 戦は、コレル、コンドルフォート を入れて、全部で4回行なわれる (残り2回は、海底魔晄炉とロケット村)。目的はすべて「神羅のヒュージマテリア入手の阻止」で、成功しても失敗しても物語は進む。ただし、成功したほうが、ヒュージマテリアが手に入ることをはじめ、より良い展開になるのだ。

ちなみにバレットはコレルへ行けとせかすが、実際はコンドルフォートへ先に行ってもかまわない。



コレルでは、10分の制限時間内 に①神羅の列車に追いつき飛び移 る、②先頭車両へ進む、③列車を 止める・・・・・の順に行動することに なる。①~③のどの段階まで成功 したかで、展開が右記のように変 わるのだ(詳細はP.182を参照)。



で成功 ヒュージマテリアと「アルテマ」が手に入りに変 分岐2……北コレル半環条件:①が成功、②か③で失敗

トがいると、独大団円の流れて

内容:列車がコレルに突入。村はメチャチャになり、宿屋で目覚めた一行は後悔る。50000ギルで『アルテマ』が手に入

内容:コレルは無事で、一行は感謝され

●分岐3……神羅逃走

条件:①で失敗

内容:神羅にまんまと逃げられ、一行は 悔する。マテリアは何も手に入らない



コンドルフォートで神羅軍を追い払うのに成功した場合、村長から真相が聞ける。村人たちは、魔 晄炉にあったヒュージマテリアを持ち出したうえで、クラウドたちにはそのことを告げず、神羅軍と戦わせていたのだ。コンドルを守るつもりなら、事実を告げるなり、中羅軍を選ざける手立てはあったような気もするのだが……。



★神羅に少しでも力を与えるのはイヤだったのだろうか。



神羅の重役たちのあいだでは、各地に 眠る強大なマテリア――「ヒュージマテ リア」を回収し、その力でメテオを破 壊するという計画が進んでいたのだ。



ヒュージマテリアがコレルにもあると 知り、いきり立つパレット。それに、 マテリアを兵器としか思わない神羅 に、ヒュージマテリアは渡せない!



リーダーに不向きと自覚したバレット の推薦で、当面はシドがリーダーをつ とめることに。一行は心機一転、ヒュ ージマテリア争奪戦へ向かう。

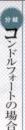


ヒュージマテリアの眠るもうひとつの 場所、コンドルフォート。コンドルの 営みを守ろうと戦ってきた人々に、つ いに神籍が総力戦を挑んでくる。





神羅軍を追い払ったシドたちに礼を述べる砦の人々。そんな彼らの目の前で、 コンドルの卵がついにふ化し、新たな生命が巣立っていく。



コンドルフォートでは、ヒュージマテリアを狙う神羅軍との最終戦がはじまる。神羅軍を追い払うのに成功すれば、村長たちがヒュージマテリアを一行に渡してくれ、コンドルの卵も無事にかえり、巣の跡地でマテリア「フェニックス」が入手可能。一方、小屋まで神羅軍に攻めこまれたうえで、ドルに負けると、コンドルフォートが陥落し、何も手に入らずに終わってしまうのだ(詳細はP.183を参照)。



★神羅軍を追い払うのに失敗した場合、 生きているだけでも感謝という状態に。

CHECK

ライフストリームに落 下したティファは、たく さんの知らない声に呼ばれ、錯乱しそうになる。 セフィロスの人形と化した状態でクレーターから ライフストリームに飲み こまれたクラウトも、こ のような状態に耐えられず、魔晄中毒におちいったのだろう。



†彼女はクラウドの名前を呼び、最悪の 危機を脱する(→P.201)。

あ

Act.3-4 あのひのじぶんをさがして

り目り自

ヒュージマテリアをめぐり、各地で神羅と戦うシドたち。一方、クラウドの容態は思わしくなく、看病するティファも疲労しきっていた。そのとき、ミディールに異常事態が発生。ライフストリームに落ちたティファとクラウドは、バラバラになった記憶をつむぎ、真のクラウドを探す……。



久々にミディールへ立ち寄ったシドた ち。だが、クラウドに回復のきざしは なく、ティファは出口の見えない看病 の日々に疲れ果てていた。

一分を探して



暗い水底のような場所に落ちたティファの頭のなかに、無数の知識や話し声がつぎつぎと押し寄せる。たまらず彼女は、クラウドの名を呼び……。



気づくとティファは、クラウドの記憶 と意識の世界にいた。彼が本当の自分 を取りもどそうとしていると悟ったティファは、真実に向き合う決意をする。



クラウドとともに、5年前の記憶をた どりはじめるティファ。手はじめに、 ソルジャー2名がニブルヘイムを訪れ たときのことを思い出す。



コレルとコンドルフォートでヒュージマテリア 争奪戦を終えたあとは、 飛空艇の操縦室に入るたびに、シドかレッド畑が、 ミディールに行くことを 仲間たちにうながすよう な発言をする。



★レッド畑は、腕組み(?)しながらクラウドとティファに思いをはせる。

■ ミディール行きをうながすセリフ

シド「あのよう。リーダーってのは つかれるよなぁ。クラウドはよくや ってたぜ。まったくよう……ミディ ールに様子でも見に行くかあ?」 レッド20 「クラウド……どうしてる かな? ティファ、つかれてないか な? オイラ、看病かわってもいい な」



クラウドの心の核となる部分は、 幼いクラウドの形をとって現れる。 これは、古代種の神殿でクラウド が暴走したときに見られたのと同 じ現象だ(→P.152)。幼なじみで あるティファでさえ覚えていなかった幼少期の彼の思い出が、クラ ウドという人間が実在したことを 証明するカギとなる。



↑幼いクラウドはクラウドの本心を象徴 するもの。彼が語る話にこそ、すべての 謎が隠されている。

アイファの仲良し3人組

幼少時のティファは、仲良しの 男の子3人につねに囲まれていた。 ラブレターめいたものをティファ に送った(→P.100)のも、彼ら のひとりだったのだろう。



たらしい。
たらしい。

P.180^



そのとき、ライフストリームの噴出が 激しくなるのと同時に、天駆けるウェ ボン ― アルテマウェボンが来襲。シ ドたちは腹をくくってこれを迎え撃つ。



アルテマウェボンは去ったが、ライフストリームの噴き上げはいよいよ本格化。 やむなく一行は、ティファとクラウドに逃げろと言い残して避難する。



クラウドの車イスを押して必死に逃げるティファ。しかし、地割れに飲みこまれ、クラウドともどもライフストリームに落下してしまう。



いまこそティファは、真実を隠さずク ラウドに告げる。あのときセフィロス とともに村にやってきたソルジャー は、クラウドではなかったのだ、と。



つづいて給水塔でのことを思い返すふたり。満天の星空の記憶こそ、クラウドが彼自身である証拠と信じるティファだが、クラウドは納得できない……。



クラウドの心に隠された想いを探るため、ソルジャーになろうとした理由を 尋ねるティファ。すると「ティファに 認められたかった」との意外な答えが。

章¹¹いつかぶっ飛ばす

アルテマウェボンと戦っていると、途中で敵は飛び去ってしまい、パーティーメンバーが口々に文句を言う。ユフィの場合「あいつ、いつか絶対ぶっとばしてやるからなあ!」と発言するのだが、実際、アルテマウェボンとはこのあと何度が戦う機会があり、根気よく戦えば本当に「ぶっ飛ばす」ことが可能だ(一P.386)。



◆決着が着く前に逃げていくアルテマウェボンに毒づく仲間たち。なかでもユフィの鼻息は荒い。



幼いクラウドは、「周囲の者は バカだと思っていた」という12年 前の自分の心理をティファに説明 しつつ、首をすくめてあきれたポーズをとってみせる。このことを 考えると、クールで周囲と距離を 置き、「興味ないね」と言い放つよ うな部分は、ジェノバ細胞の影響 とは無関係の、本来のクラウドの 性格なのだろう。



★陽気な性格であるザックスの記憶をベースとして人格を作り上げたのちも、クールな部分は残った。

CHECK と
ザ
す
り
む
い
た
と
き

ガケから落ちたことを回想した クラウドの「この時はヒザすりむい ただけですんだけど……」というセ リフは、伍番魔晄炉から落下した ときに聞こえた声と同じもの。



√物語序盤に張られて いた伏線が、ここで回 収される。

P.179より\



「ティファ、わすれちゃったの?」クラ ウドの心の奥で眠っていた幼いクラウ ドが言う。それは12年前、ティファ の母が亡くなった日のことだった……。



他人とまじわるのが苦手だった幼いクラウドは、好意を寄せていたティファにもなかなか話しかけられず、その日、はじめてティファの家を訪ねたのだ。



亡くなった母に会いたい一心でニブル 山を登りはじめたティファ。同行した 彼女の友だちがつぎつぎと引き返すな か、クラウドだけは内緒でついていく。



ティファがセフィロスに斬られた直後 に駆けつけた黒髪のソルジャーは、ザ ックスという青年だった。では、その ときクラウドはどこにいたのか?



ザックスの剣でセフィロスを背後から つらぬいた神羅の一般兵こそがクラウ ドだった。クラウドは、約束どおりティファのピンチに駆けつけていたのだ。



その後セフィロスは、クラウドに逆襲 したものの反撃されて魔晄炉へ落ち、 クラウドはその場で意識を失う――こ れが、5年前の真相だった。

RIETY CHECK

~ さらに事情を知るために

クラウドが仲間に復帰したあと ニブルヘイムへ行くと、クラウド とティファの過去に、より深いと ころまで迫ることができる。

まず、パーティーにティファがいる状態で、特定のメロディをティファのピアノで奏でれば、彼女の師匠であるザンガンの手紙が見つかる。これを読むと、負傷したティファをザンガンが助けたことが判明。さらに、ザックス、クラ

ウド、および生き残った住人たちは、宝条ひきいる研究班に実験体 として回収されたことがわかる。

また、インターナショナル版では、神羅屋敷の地下の研究室で、クラウドの回想が展開。このイベントで明かされるのは、廃既中毒のクラウドを助けつつ屋敷を脱出したザックスが、ミッドガルを目前にして追っ手に殺される……という残酷な事実だ。



↑ザンガンには、ティファ以外の者を助ける余裕がなかった模様。

健 既炉でのセリフ 5年前の魔晄炉で、クラウドがセフィロスに放ったセリフは、「母さんを・・・・ティファを・・・・村を返せ・・・・あんたをそんけいしていたのに・・・・」というもの。カームでの美化された回想中に出たセリフ(・P.103)にくらべるとずっと子どもっぽくてカッコ悪いが、それこそが真実である証しとも言える。



本来の自分を取りもどしたクラウドの口から、セフィロス・コピーもソルジャーも、「体内にジェノバ細胞を埋めこまれたうえ、人為的に魔晄を浴びる」という方法で劇られたと明かされる。これが、ソルジャーではないクラウドが、物語の最初からソルジャー並に強かった理由だ。また、もともと彼は乗り物に酔うが、ザックスの記憶の影響で酔わずにすんでいた。



◆飛空艇でダウンしているユフィと話せば、それまでクラウドが乗り物に酔わなかった理由が明らかに。



しかし、ティファもクラウドも、途中 でガケから転落。クラウドは軽傷です んだものの、ティファは7日ものあい だ意識不明の重体だった。



何もできなかった己の弱さを憎むクラウドは、セフィロスのことを知り、彼の強さにあこがれる。強くなればティファも自分を認めてくれると……。



クラウドは幼なじみのクラウドだ―― 確信を抱いたティファは、今度こそ真実を確かめるため、クラウドとともに5年前のニブル魔晄炉へ向かう。



ついに真実を見つけ出し、本当の意味 での再会を果たしたクラウドとティフ ァ。ふたりは一緒にライフストリーム を泳ぎ、仲間のもとへ帰っていく。



十間が心配そうに見守るなかで、意識を取りも送したティファはつぶやく。 「人間て、自分のなかになんてたくさんのものをしまってるんだろう……」



仲間の前でクラウドは、いままでの自分は理想の人間を演じていただけと語り、宣言する。幻想の自分は捨て、これからは本当の自分を生きると――。

◆実験体として、ビーカー内で「エサ」を与えられるふたり。



ザックス 「これに著替えるよ」

★ザックスは、魔晄中毒のクラウドに自分の服を着せる。









★ザックスは銃撃され死亡。彼の 剣はクラウドの手元に残る。 Act.3-3~Act.3-4

Story playback
The variation check of words

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.3-3 ヒュージマテリア争奪戦

追いかけっこの果てに

北コレルに

ヒュージマテリアを載せて走る神羅の列車に追いつき、止めることができたかどうかで、直後の展開は大きく変化する。 場合によっては、北コレルが半壊状態におちいることも。



◆たとえ神羅の列車に追いついても、止めることに失敗すると北コレルは見るも無惨な恣に……

神羅の列車に追いつき、止めることができた場合

シド「ク……ソったれえ!!」

(北コレルを目前に、停止する神羅の列車。「ヒュージマ テリア」を入手した一行を、村人たちが温かく出迎える)

男性1「あんたたちだろ、神羅の列車を止めてくれたのは? また神羅の手でオレたちの生活が、ぶち壊されるところだったぜ……」

[分岐] パーティーにバレットがいるか?

明性1「ガラクタだらけでも、この土地はオレたちの大切な な被郷なんだよな、バレット さんよ!!!

バレット「あ…あたりめぇじ、 えねぇか! オレたちゃ炭坑 生まれの炭坑青ち!! どんな

男性2「メテオがなんだってんだい! オレたちゃ炭坑 夫なんだぜ。長~いトンネルをほって、メテオから逃げ のびてやらあ!」

男性1「おっ、そうだ! お〜い、ボウズ! 神羅と戦う正義の味方に、渡すものがあるんだろ?」 少年「イドの中からひろい上げたんだ。きっとスゴ〜イ

石だよ!!」 (マテリア『アルテマ』をくれる)

につらい時でもハートだけは

石炭のように真っ赤に燃え続けているんだ!」

男性3「そうとうキツイ戦いだったんだろ? 体じゅう 傷だらけじゃねぇか。宿屋のオヤジに言っておいたから、 今日は夕ダで休んでいきな」

神羅の列車に追いついたが、止めることができなかった場合

シド「や、やべえ! 北コレルに突っこんじまう!」 (北コレルに突入する神羅の列車。突入の衝撃で気絶してしまった一行は、村の宿屋で目覚める)

老人「だいじょうぶかい? 町のみんながあんたたちを、 神罐に気づかれないようにここに運んだんだ。神羅のや つらは、どこまでこの町を壊せば気がすむんだろうな!?」

(宿屋の外に出て、半壊した北コレルを目の当たりにする一行)

シド「ちきしょう! なんてこった……列車を止められ なかったばかりに……」

このなかの2名が発言

パレット「また、やっちまった……こんなの……つぐないきれねぇよ」

ケット・シー「ボクらがミスったばっかりにこんなことになるやなんて……」

レッド流「オ、オイラ、神 羅をゆるせない!」 **ヴィンセント**「すさまじい 光景だな……」

ュフィ「アタシの故郷がこ んなことになったら悲しい だろな……」

神羅の列車に追いつけなかった場合

シド「ちっきしょう! すまねえ! 追い付けなかったぜ!」 (列車から降りてきた一行が、北コレルを訪れる)

シド「もうしわけねぇ…。オレ様としたことが、簡単に神羅にヒュージマテリアをもってかれちまって……」

このなかの2名が発言

バレット「すんだことをく やんでもしかたねぇよ…… これからどうするかだ」 ケット・シー 「まだ全てが 終わってしまへんで。元気 をだしましょ!」

<mark>レッド™</mark>「これから、どうするんだい?」

ヴィンセント「……あきら めるのはまだ早いのではな いか?」

ユフィ「くよくよしてもし かたないよ! そんなのオ ッサンらしくないよ」











最後のシミュレーションバトル

コンドルフォートにて

ケット・シー「そうやね。

ヴィンセント「ここは、守

らなければ」

シドがはじめてコンドルフォートの村長に話しかけたとき の会話内容は、2種類存在する。過去にコンドルフォートで シミュレーションバトルを行なったことがある場合は下記の 会話になり、行なっていない場合はクラウドが話しかけたと き(→P.108)とほぼ同じ内容になるのだ。

村長「いいところへ来てくれた。神職がやり方を変えて くるぞ。どうやら、魔晄炉を破壊して中からマテリアを 取り出すつもりらしい」

このなかの2名が発言

ないね!

バレット「やばいぜ、負け られないぜ!」

られないぜ!」 ここで負けてしまうとちょっとやばいことになりそうですな」

ユフィ「ここで、負けちゃ せっかくのマテリアがバー

せっかくのマテリアかバー だよ」 シド「ち! ここもかよ」

コンドルの生命の営み

コンドルフォートにて

シミュレーションバトル最終戦の勝敗結果は、ヒュージマテリアの行方だけでなく、コンドルフォートの命運をも左右することになる。バトルに勝利したときと敗北したときの展開を、まとめて紹介しよう。



←最終戦で敗北すると、以降 はコンドルフォートの内部に 出入りできなくなる。

シミュレーションバトル最終戦で勝利した場合

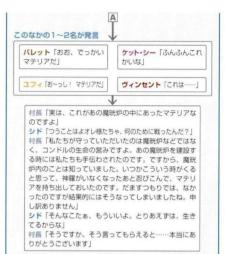
村長の息子「やったぞ! すごいよ、ありがとう! これでもう神饌も来ないだろう。う、うわぁ……」 (コンドルの卵にヒビが入り、激しい炎が周囲を包む) 村長の息子「い、今の光は……コンドルが……タマゴが ……。は! ず、すまないがそこの扉から出て、確認し てきてくれないか」

(見張り小屋の外で、コンドルのヒナと対面する一行。マテリア「フェニックス」を拾うと、ヒナが飛び去っていく)

村長「みなさん、ありがとう。本当にありがとう。差し上げられるものは、何もないのだがいつでも泊まれるようにしておくから、使ってくれ。そうそう、それと言いるれていたことが少し……」 (「ヒュージマテリア」をくれる)

シド「あん? これがどうした?」







(見張り小屋にもどってくるとともに、倒れる一行) 村長の息子「……せめて彼らだけでも……」

(コンドルフォートの入口付近で目を覚ます一行) シド「ダ〜ッ! どうなったんだよ!?」

このなかの2名が発言

バレット「まだ生きてるぜ」

ケット・シー「ありゃ? a ないなったんや?」

レッド畑「ここは?」

ユフィ「よかった、生きてるよ」

ヴィンセント「私たちは生き残ったようだな」

シド「チックショ〜!! やってらんねえぜ!」

このなかの2名が発言

バレット「ケッ……なんて ザマなんだぁ?」 ケット・シー 「うまくいきませんなぁ」

レッド畑「……力不足だ」

ヴィンセント「私たちはあ まかったのかもしれないな」

ュフィ Fまあ、生きてるだ けよかったよね」

シド「ちょっと冗談じゃすまねえぜ、こりゃ」

このなかの2名が発言

パレット「ああ、かなりや ばいぜ」 ケット・シー「冗談ですんだ らええけどこれはほんまの ことや」

レッド

遮「あんまりいい状態じゃないね」

ヴィンセント「かなりきび しい現実だな」

ユフィ「もともと冗談じゃ ないんだよ!」

セリフのバリエーションCHECK!!

番 外 編 [操 作 キ ャ ラ ク タ ー 別 特 集]

クラウド、ティファ、シドの3人がマップ上の操作キャラクターとなる本作。ここでは、操作キャラ クターが異なることで内容が変わるいくつかのイベントを紹介していく。

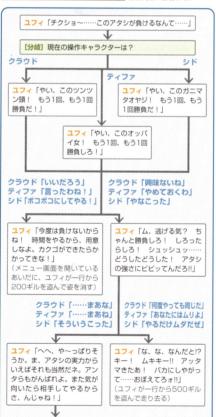
襲いくるユフィをしりぞけて

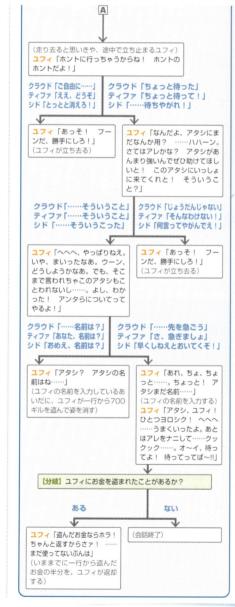
草原にて

ユフィと戦ったあとの会話や選択肢の内容は、そのときの 操作キャラクターによって変化する。ちなみに、この会話は ユフィを仲間にするまで、何度でも聞くことが可能だ。



←同じ場面で、以前ユフィに お金を盗まれたかどうかも、 会話内容に影響する。

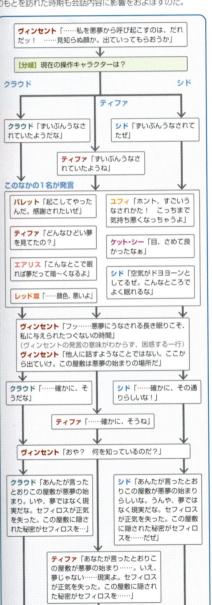




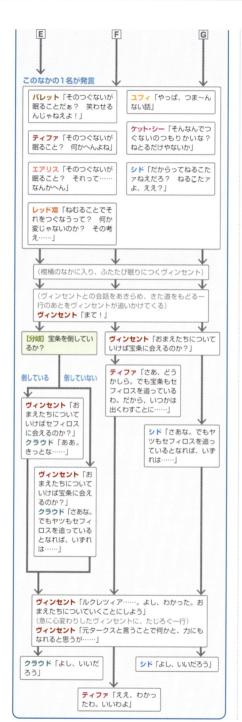
ヴィンセントの長き眠り

-神羅屋敷地下にて

ユフィを仲間にする場面と同様、神羅屋敷でのヴィンセントとの会話も、そのときの操作キャラクターによって変化する。また、クラウドが操作キャラクターだと、ヴィンセントのもとを訪れた時期も会話内容に影響をおよぼすのだ。







三者三様、広がる世界

操作キャラクターのちがいによる会話のバリエーションは、 P.184から紹介してきたもの以外にも、数多く存在する。そ のなかの一部をピックアップして紹介しよう。

チョコボファームにて

グリンとの会話中に出現 する選択肢が、ティファだ とクラウドにくらべてやわ らかい感じに、シドだと 荒々しい感じになる。これ は、各地の会話で共通して 見られる傾向だ。



コンドルフォートにて

村長から「変わった目をしているな」と言われるのは、魔晄の目を持つクラウドが操作キャラクターの場合のみ。また、神羅との戦いに協力を頼まれたとき、クラウドは返答を選べるが、ティファやシドは、下記のようにすぐさま引き受ける。

ティファ「みんな聞いて。私 には、この人たちを放ってお くなんてできないの。できる かぎりのことをしたいの。み んな、いいわよね?」

シド「そこまで言われちゃあ な。ま、オレ様たちにまかせ ておけばなんとかならぁな」

ダチャオ像にて

シドとコルネオは、お互いに面臓がない。そのため、ダチャオ像で一行と対峙したときにコルネオがしゃべる「ほひひ、ひさしぶりだな」というセリフは、シドが相手だと「ほひひ、なんだ、お前たちは!?」に変化するのだ。



◆シドはコルネオを名前で呼ばずに、「テメエ」「あのヤロウ」「とっつぁん」などといった言葉で形容する。

● ダチャオ像(洞窟)にて

『水神様のうろこ』を持っていない状態で洞窟内の炎に触れる と、操作キャラクターごとにさまざまな反応を見せてくれる。

クラウド「うわっ! これは 無理だな。この炎じゃ、あっ という間に黒コゲだ」

シド「うあっちい! フロは 熱いにかぎるがこいつは、ち いとばかり熱すぎんぜ!」

ティファ「キャアッ! とて もじゃないけど進めないわ!」





真の己を取りもどし、仲間とともにメテオの脅威に立ち向かうクラウド。かたや神羅は、同様にメテオの破壊を目指しながらも、魔晄エネルギーの乱用をやめようとしない。星の命をすり減らす神羅の行動を抑えつつ、メテオから星を救うには? 模索する

「この星は子供みてえなもんだ。

誰かが守ってやらなくちゃならねえ」

カリスは、そこにいたんだ。いつも、俺たちのろ

がした言葉

星にとって何が良いのか。

星にとって何が悪いのか。

悪しきものは消えて無くなる。それだけのことじゃ」

CHECK ものたりないのは何?

アルジュノンを歩いていると、クラウドが「気のせいかもしれないけど……何かものたりなくないか?」と言う。これは、軍港から海へと突き出ていたキャノン砲(シスター・レイ)が取りはずされたことを示しているのだ。シスター・レイは、神羅の第二の策である、大空洞のパリア破壊作戦のため、ミッドガルに運ばれている。



↑このセリフを聞いたあとは、ワールドマップ上のジュノンのシンボルからもキャノン砲が消えている。

深

Act.4-1 しんかいでのこうほう

海での

ティファとともにライフストリームのなかをさまよい、ついに本当の自分を取りもどしたクラウド。そのあいだにも、ヒュージマテリアを用いる神羅の計画は着々と進んでいた。星を守る決意も新たに一行は、つぎに神羅が向かった場所 —— ジュノンの海底にある魔晄炉へ急ぐ。



クラウドが仲間にもどり、とたんに勢いづいた一行。引きつづき、ヒュージマテリアを用いる神羅の作戦を阻止すべく、海底魔晄炉へ向かう。

攻防



潜水艦のブリッジには、ジュノンでクラウドとともに歓迎式典の訓練に励んだ、なつかしい3人の姿が……。戦うか、捕虜にするか、どうする?



船酔いにも負けず、潜水艦を操縦する クラウド。多数の機雷や神羅海軍潜水 艦隊の砲撃をかわし、先行する赤い潜 水艦を撃沈しようとする。



撃沈に成功した場合、運転中の潜水艦 があらためて自分たちのものに。と同 時に、別のヒュージマテリアがエアポ ートより搬出されるとの無線が入る。

VARIETY CHECK



潜水艦に乗りこんだクラウドたちの目的は、ヒュージマテリアを 積んで先行する赤い潜水艦を撃沈 すること。これに成功すると、操 縦中の潜水艦がそのまま手に入り、 赤い潜水艦からヒュージマテリア を回収することが可能。一方、失 敗した場合は、潜水艦からの脱出 を余儀なくされたうえ、赤い潜水 艦を奪うためにぶたたびドックへ 向かわなければならず、ヒュージ マテリアも手に入らない(詳細は P.190を参照)。



★赤い潜水艦の撃沈に失敗した場合は、 潜水艦の入手に手間がかかるが、おもし ろい展開が見られる。

潜水艦内部で神羅兵を 倒したさいパーティーに パレットがいると、彼は 壱番魔晄炉爆破に挑んだ ときのことを思い出し、 クラウドにしみじみと語 りかける。あのころは何 かと対立ばかりしていた クラウドとパレットも、 いまとなってはかけがえ のない戦策なのだ。



★途中下車できない列車に乗って、思えば遠くへきたもんだ。



海底パイプを抜けて魔晄炉に駆けつけると、神羅が魔晄炉内のヒュージマテリアを取り出すところだった。 潜水艦 を使ってどこかに連ぶつもりらしい。



赤い潜水艦の前には、ヒュージマテリ アの積みこみを指示するレノの姿が。 彼はクラウドたちを止めようと、運搬 機械キャリーアーマーを差し向ける。



敵は撃破したものの、ヒュージマテリ アを乗せた赤い潜水艦は、すでに発進 したあとだった。かくなるうえは目の 前の潜水艦を奪って追跡するのみ!



手に入れた潜水艦で海底を探索してい たクラウドたちは、撃沈した赤い潜水 艦を発見。搭載されていたヒュージマ テリアを回収するのだった。



撃沈に失敗した場合、ヒュージマテリアの搬出を無線で知ったのち、撃ち出した鳥雷に乗って潜水艦から脱出するハメに。だが海中に投げ出され……。



イルカの入り江に流れ着いたクラウド たちは、ブリシラの祖父に救出された。 一行は、今度こそ潜水艦を入手すべく、 ふたたびドックへ向かう。

クラウドたちが乗っ取る潜水艦には、歓迎式典で行動をともにした隊長以下3名がいて、戦うか人質にするかを選べる。戦った場合、彼らは華々しく(?)散っていくが、人質にすればその場に残り、話をすることもできるのだ。

ちなみに、赤い潜水艦の撃沈に 失敗した場合、そのあとの赤い潜 水艦奪取時にも彼らはブリッシに をふたび人質にするか戦うかは こちらしだいだ。



↑歓迎式典の曲が流れるなか、勇ましく 戦う3人組に涙。



赤い潜水艦の撃沈に失敗して潜水艦を奪い直す場合、神羅兵のペットのガードハウンドをイヌ質にするかどうか選ぶことに。ここで注目なのが、イヌを「神羅のイヌめ!!」とののしるクラウドだ。



◆イヌ質にした場合 だろう、とほくそえむ

Story playback
The variation check of words

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.4-1 深海での攻防

潜水艦の操縦は難しい?

潜水艦・ブリッジにて

潜水艦は自分には操縦できないと発言するパーディーメン パーだが、なぜかエンジンだけはあっさりと始動させる。エ ンジン始動後はパーティーメンバーと会話ができるほか、隊 長たちを捕虜にしていれば、彼らと話すことも可能だ。



←レッド畑やケット・シーが潜水艦 を操縦できない理由には、思わず納 得させられる。

クラウドが船酔いですわりこんでしまったとき

このなかの1名が発言

バレット「ピコピコしやがって!! どうやって動かすんだ?」

ティファ「どうしよう……。 潜水艦うばっても、動かせ ない」

レッドXII 「オイラの足じゃ動かせないよぅ~」

ユフィ 「あたしも、もぅダ メ〜。あきらめちゃおうよ」 ケット・シー「あかん! シートにすわられへん!!

ヴィンセント 「いそがねば。 レノをとりのがすことになる」

シド「クッソ〜イ! オレ 様は空飛ばねえとだめなん でぃ!」

このなかの1名が発言

(ティファが潜水艦のエンジンを始動させる)

ティファ「ほら!! てきとうにさわってればなんとかなるよ。ねえ、クラウド? そうじゅうしてみたら。ほら、運転すると酔わないっていうでしょ」

(レッド畑が潜水艦のエンジンを始動させる)

レッドXII 「動いたよ! ク ラウド!! やってみてよ」

(ユフィが潜水艦のエンジン を始動させる)

ユフィ「あっ〜! 動いちゃった!! こりゃ、さいて〜! クラウドっ、なんとかして」 (ケット・シーが潜水艦のエンジンを始動させる) ケット・シー「動いたようやなぁ~! クラウドさん、あとはたのんますわ!

(ヴィンセントが潜水艦のエンジンを始動させる)

ヴィンセント 「どうやら、 動きはじめたようだな。私 は機械に弱い。よろしくた のんだぞ」

シド「こんなもんはこうす

りゃ!」 (シドが潜水艦のエンジン を始動させる)

シド「ほぅれ~見ろぃ! あとはたのんだぜぃ!」

潜水艦のエンジンが始動したあと、艦内のキャラクターに話しかけたとき

バレット「心配すんな! 止 まっちまったらオレがぶった たいて直すからよ!」

ティファ「がんばって、クラウド!!

レッド畑「クラウド!! やっ てみてよ」

ユフィ「息止めてるからはや くはやく~」

隊長「こりゃ! き、きやす く話かけんな!」

兵士1 「ありがとであります! ほりょにしてくれて自分はし あわせであります!! **ケット・シー**「クラウドさん安 全運転してや~」

ヴィンセント「神羅の技術は たいしたものだな」

シド「オレ様はここで見物してらい!」

兵士2「潜水艦の操作はむずかしいでありますよ! 自分はチンブンカンブンであります!」

潜水艦ミッション、その後

潜水艦・ブリッジ/ジュノン潜水艦ドックにて

ヒュージマテリアを積ん だ赤い潜水艦の撃沈に成功 したかどうかは、以降の展 開に影響する。撃沈失敗後 の展開は、ヒュージマテリ アこそ手に入らないものの 一見の価値あり。



赤い潜水艦の撃沈に成功した場合

クラウド「ふぅ~! やったな!! ヒュージマテリアは 海底に沈んだはずだ。このまま、探索を続けるか…」 (神羅から通信が入り、2号機の潜水艦に応答を求める)

このなかの1名が発言

バレット「オレたちじゃね えのか?」

ティファ [2号機……。… 通路に書いてあった! こ の潜水艦のことよ」

レッド巡「オイラたちだよ、 2号機って」

ユフィ「ゲロゲロ……! あたしたちのことだよぉ」

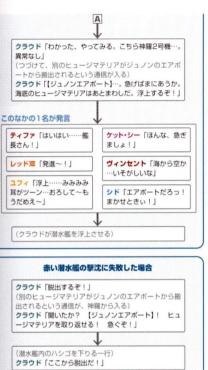
ケット・シー 「応答するしか ないやろ!」

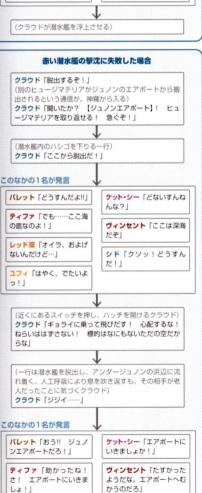
ヴィンセント「こたえるしかあるまい」

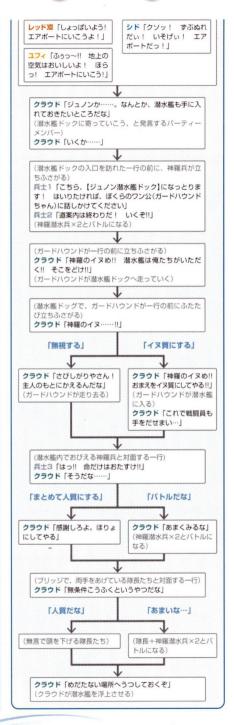
シド「うっせいってんだ! 適当に返事しろぃ!」



World of FFVI







海底魔晄炉でのヒュージマテリア争奪戦が終わったあとはロケット村へ向かえば物語が進むが、その前にジュノンのエアポートへ行くと、神羅の小型飛空艇ゲルニカが飛び立つところが見られる。ちなみに海底には、これと同型の飛空艇が、アルテマウェポンに襲われて沈んでいる(~P.202)。



コレル、コンドルフォート、海底魔晄炉の3ヵ所で起こる神羅との争いにすべて勝ち、クラウドたちが3つのヒュージマテリアを手に入れていた場合でも、ロケット村での作戦は始動する。ここでロケットに積みでまれるヒュージマナリアは、ブレイヤーが関与しない場面で、ニブルヘイムの魔晄炉から回収されたもの。



★飛空艇ハイウインドが使えるようになった直後から、ロケット村では作戦の準備が進められている。

星

Act.4-2 ほしのたいかいへ

の大海

各地で集めたヒュージマテリアをロケットへ積みこみ、メテオにぶつけて破壊する――それが神羅の狙いだった。星の力を兵器として利用する作戦を止めるべく、ロケット村へ向かうクラウドたち。だが、かつて宇宙へ行きそこねた「伝説のパイロット」シドの血がさわぎ出し……。



無線の情報をもとにジュノンのエアボートに駆けつけると、ヒュージマテリアを積んだ飛空艇が目前で飛び去ってしまう。目的地はロケット村のようだ。



こんな事態も想定していたシドは、脱 出ポッドの使用を提案。宇宙へ行く夢 がかなったいま、ヒュージマテリアも クラウドたちの好きにしていいと言う。



ヒュージマテリアの入ったカブセルは 厳重にロックされていた。 あまり頼り にならないシドのアドバイスを受けつ つ、バスコードの入力に挑むクラウド。



いざ脱出に取りかかろうとエンジンル ームを歩いていると、突然ボンベのひ とつが爆発。シドは破片に足をはさま れ、身動きが取れなくなってしまう。

VVARIETY CHECK

最上国カップルが興奮する

ロケット村の左端の民家に住む カップルは、いつも退屈そう。た だし、ロケット打ち上げ直前だけ は別で、ロケットのすぐそばで興 奮しているのだ。彼らの話の内容 は、ロケットの近くでクラウドと 神羅兵が戦う前後で変わる。

なお、ロケット打ち上げ後は、 ふたたび楽しみを見いだせない日 常にもどってしまった様子。



◆目の前でくり広げられる激しいバトルも、退屈ばかりしているふたりにとっては娯楽でしかない?

■ カップルのセリフの変化

神羅兵とのバトル前

男性「ん〜、スペクタクル〜」 女性「なにが始まるのかしら? わ くわくしちゃう」

●神羅兵とのバトル後

男性「ん〜、ハードアクション〜」 女性「テロリストなの? わくわく しちゃう」









クラウドたちがロケットから脱出する直前に爆発したのは、かつて打ち上げ失敗時にシエラが最後まで懸念していた8番ボンベ。ここへきてシドはようやくシエラを認め、それまで已がとってきた態度を反省する。



★絶対大丈夫と思っていたボンベが壊れ、 ハッとするシド。



ロケットに積まれたヒュージマテリアの入手にクラウドたちが成功しようがしまいが、神羅のメテオ破壊作戦は失敗に終わる(直後の展開も変わらない)。とはいえ、ヒュージマテリアを一行が手に入れていた場合、作戦失敗の責任の一端がクラウドたちにあるようにも思えてしまう?



ロケット村では、村の中央部のロケットにヒュージマテリアが積まれ、メテオへ向けて発射されるところだった。 急いで乗りこむクラウドたち。



ロケットは自動操縦でメテオへ飛ばされる予定らしい。クルーの作業を止めようとするクラウドだが、宇宙への夢が再燃したシドはクラウドに反対する。



クラウドとシドがもめているうちに、 一行が乗ったロケットを、パルマーが 勝手に発射させてしまった。このまま ではクラウドたちの命があぶない!



そこへ助けに現れたのは、最終チェックのため残っていたシエラだった。壊れたのも、以前彼女が指摘した8番ボンベー・さすがのシドもシエラに謝る。



脱出ポッドで宇宙を漂うクラウドたち。 シドは目の前の光景に感動しつつ、い ままで一緒に夢を追ってきたロケット "神羅26号"に別れを告げるのだった。



無人となったロケットは予定どおりメ テオに命中するが、メテオは一部が壊 れたのみで、さらに赤みを増して地表 に接近。人々の期待は絶望に変わる。



ヒュージマテリアの入ったカプ セルの前では、パネルを操作して パスコードの入力に挑むことにな る。成功するとヒュージマテリア が入手できるが、失敗した場合は 手に入らずじまいとなるのだ。

入力に2回失敗したあとは、シ ドがいろんなアドバイスをしてく れるようになる(→P.199)。あや ふやなことしか教えてくれないく せに、成功時には自分のおかげだ と胸を張るのがいかにもシドらし い。ちなみに一発で入力に成功し た場合、シドが「最初から知ってた んじゃないか?」と、プレイヤーが ドキリとするようなことを言う。



★2回目で成功した場合(=アドバイスなし)でも、シドは得意になる。

CHECK 知らぬ間の改造

ブーゲンハーゲンのもとへ行く ことになったあと操縦室でシドに 話しかけると、知らぬ間に飛空艇 の改造が進んでいることがわかる。 のちに北の大空洞へ突入するとき、 とっておきのレバー2本を使って 飛空艇を変形させることになるが、 それらのレバーも改造の過程で取 りつけられたものだろう。



◆シドも知らぬ間に行なわれているハイ ウインドの改造。そばにいるクルーたち のしわざのようだ。

Act.4-3 えありすがのこしたもの

ヒュージマテリアを用いた神羅のメテオ破壊計画は、失敗 に終わった。メテオ落下までに残されたわずかな時間のな かで、自分たちに何ができるのか――行き詰まったクラウ ドたちは、メテオへひとりで立ち向かおうとしたエアリス の謎に迫るため、もう一度忘らるる都を訪れる。



メテオの落下を目前にして、やるべき ことを見失ったクラウドたち。レッド 畑の提案で、コスモキャニオンのブー ゲンハーゲンに助言を仰ぐことに。





エアリスも白マテリアも失われたいま、 もはや打つ手はないのか? その答え を知る手がかりは、すぐそばにあるオ ルゴールに隠されているようだが……。



潜水艦で海底へ潜り、数千年も昔に古 代種が用いたとおぼしきカギを発見し たクラウドたち。これがあれば、オル ゴールが動くにちがいない。



オルゴールに古代種の鍵を挿すと、神 秘的なメロディが流れるとともに大量 の水が一点に降りそそぎはじめた。真 実はこの滝のなかにあるはすだ。



プーゲンハーゲンと会ったとき、 ヒュージマテリアをひとつでも持っていれば、会話の最後にヒュージマテリアを彼の実験室へ保管することになる。特定の条件を満たしてこれらのヒュージマテリアを調べると、そのなかに秘められた知識が引き出され、新たにマテ男アが手に入るのだ。星の力をはちがい、その知識を得て戦おうとする、クラウドたちの立場をよく表した

イベントと言える。

ませ とメモとの密接な関係

忘らるる都でのイベントの展開は、事前に古代種の鍵を手に入れていたかどうかで変わる。まだ鍵を入手していない場合、オルゴールの近くに残されているメモには鍵のありかのヒントが書かれており、そのヒントにしたがい海底で鍵を入手している場合は、メモの内容が「鍵を入手している場合は、メモの内容が「鍵をオルゴールへ拝すこと」になっており、そのまま話が進むのだ(→P,200)。



◆事前に忘らるる都でメモを読んでいる かどうかで、海底で古代種の鍵を見つけ たときのクラウドのセリフも変化する。





World of FFVII

Ultimate Play





ホーリーは、黒魔法メテオと対 をなす究極の白魔法だが、単に「メ テオを阻止する」のではなく、「星 の危機を救う」という力を持つ。す なわち、メテオにかぎらず、星に 危機をもたらす悪しき存在は、ホ ーリーによって排除されるのだ。

そもそも物語の最初から問題と されてきたのは、人々が魔晄と称 して星の力をくみ出し、乱用して いる現状だった。それはつまり、 クラウドたちの属する文明社会が、 星に危機をもたらしているという ことでもある。たとえクラウドた ちが星を守るために戦い、その結 果ホーリーが発動したとしても、 星が人を「悪しきもの」と見なせば、 一行もメテオもろとも、ホーリー で滅ぼされるかもしれないのだ。

クラウドたちはそれを知りなが らも突き進む。最終的な判断は星 にゆだねて……。



↑果たして星は、最終的にどのような決 断をくだすのか·····(→P.206)。



何か心に引っかかりがあるはずとブー ゲンハーゲンに言われ、一行はエアリ スのことを思い出す。彼女はどうやっ てメテオを止めるつもりだったのか?



エアリスが最期をとげた場所に、彼女 の行動の真意が隠されているかもしれ ない。ブーゲンハーゲンを連れて、ク ラウドたちはふたたび忘らるる都へ。



メテオと対極の白魔法ホーリーについ て語るブーゲンハーゲン。それを望む 心が星に届けば白マテリアが緑に輝き、 星にとって悪しきものは消えるという。



オルゴールは、イメージを投影する装 置だった。一行が見守るなか、流れ落 ちる滝の水面に、祭壇で祈りを捧げる あの日のエアリスの姿が映し出される。



セフィロスに刺されたとき、エアリス のリボンのなかから水へと落ちた白マ テリアは、水底で緑色に輝いていた。 彼女の願いは、星に届いていたのだ。



エアリスの祈りが届いたのにホーリー が発動しないのは、セフィロスのせい にちがいない。クラウドたちは改めて、 セフィロスを倒すことを誓う。

エアリスの遺志を継

エアリスの行動の意味 を知ったあと、彼女が星 に届けた想いを解き放つ (=セフィロスを倒してホ ーリーを発動させる)こと をクラウドが決意し、パ ーティーメンバー2名も 口々に同意する。思いは 全員一緒でも、それを語 る言葉に個性が出ていて おもしろい。

プラウドに同意する仲間のセリフ

ティファ「エアリスが私たちに残していってくれたもの…… むだにしちゃ、いけないね」

バレット「エアリスがオレたちに残してくれたもの……むだ にはできねえぜし

レッドXII 「エアリスが残してくれたもの……むだにしちゃい けないよね」

ユフィ「せっかく残してくれた希望……それにかけてみなき やねつ!」

ケット・シー「エアリスさんが残してくれたモン……ムダに したらアカン」

ヴィンセント「大切な人が残してくれた希望……それをはぐ くむのが、私たちにできるせいいっぱいのこと……」

シド「あの花売りのねえちゃんが置いてったでっけえプレゼ ント……ふうをといてやんねぇと悲しむぜい!」

CHECK

神羅が考案したメテオ 対策の第二弾は、ジュノンにあったシスター・レ イをミッドガルへ移動さ せてのバリア破壊作戦。 この作戦についての情句 ット発射作戦が失敗した 直後から、カームの街で 聞くことができる。



↑ヒュージマテリアにかわり、魔晄炉が 大砲の動力源となる。

CHECK ダイヤウェポンとの戦

ミッドガルへ侵攻する途中のダイヤウェポンと実際に戦えるのはインターナショナル版のみで、オリジナル版では戦う直前にダイヤウェポンが魔晄キャノンの一撃を受けて倒れてしまう。どちらの場合でもダイヤウェポンの行動が変わらないところを見ると、クラウドたちの攻撃はほとんど意味をなさなかったということか。

充

Act.4-4 まこうきゃのんぼうそう

脱キャ

メテオに対抗すべく、神羅は第二の計画を始動させた。ミッドガルじゅうの魔晄炉の力をキャノン砲に集めて撃ち出し、バリアもろともセフィロスを消し去ろうというのだ。だが、バリアを破った直後に宝条が暴走して、魔晄キャノンは制御不能に。このままでは、ミッドガルがあぶない!



クラウドたちがエアリスの真意を知ったころ、神羅は第二の作戦に着手。それは、魔晄炉の力をキャノン砲でセフィロスへぶつけるというものだった。

ノ暴走



そのとき、魔晄キャノン「シスター・レイ」の準備が完了。放たれた光線はウェボンの身体をつらぬき、はるか北のクレーターのバリアをもかき消す。



だがほぼ同時に、倒れる前のウェボン が放った無数の光弾がミッドガルを襲 う。神羅ビル最上階で様子を見ていた ルーファウスは、その直撃を受け……。



クレーターのバリアは消滅した。一行 がいざ決戦へ挑もうとすると、ミッド ガルで魔晄炉の出力が上昇しつづける という異常事態が起こる。

VVARIETY CHECK

タークス、最後

0

戦

螺旋トンネル内を進んでいく途中で、クラウドたちの目の前に立ちはだかるレノ、ルード、イリーナの3人。彼らタークスとは、戦うか戦わないか選ぶことができる(過去にウータイで共闘していない場合は自動的にバトルになる)。戦わなければ3人は意外にもあったり引き下がり、戦った場合でも、最終的に3人は退散していくのだ(詳細はP.200を参照)。



↑イリーナとバトルをする機会は、これ が最初で最後となる。

ダイヤウェポンの攻撃

の直撃を受けたルーファ

ウスがどうなったかは、

物語中では最後まで謎の

まま。死亡したという見

かたが人々のあいだでは

大勢を占めているようだ が、実際は……?





↑カームの人々やハイデッカーは、ルー ファウスは死んだと断定する。

本体は重役会議に出席しつつ、 ミッドガル側の実況中継を行なう ケット・シー。緊急事態のなかで 神羅とクラウドたちの両方を相手 にしゃべるうち、その口調が乱れ、 正体がリーブだと判明する。なお、 クラウドたちと話すときのなまっ た言葉づかいは地だと思われるが (彼の両親も同じ口調で話す/→ P.85)、神羅の同僚たちの前では、 ふつうの言葉で話していたようだ。



一行が飛空艇へと急ぐ途中、地面が激 しく揺れる。なんと、海中から新たに ダイヤウェポンが現れ、ミッドガルに 向かおうとしていた。



ミッドガルの様子を伝えていたケット・ シーは、マリンのことばかり気にする バレットを非難。だが、いまは口論す るよりも、ウェポンを止めなければ!



海中を突き進み上陸したウェポンを、 地上で迎え撃つクラウドたち。しかし ウェポンは傷ひとつ負わず、ミッドガ ルへの侵攻をやめようとしない。

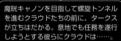


なんと宝条が魔晄キャノンを勝手に操 作し、魔晄の力をセフィロスへ送ろう としていたのだ。このままでは魔晄炉 が爆発し、ミッドガルは大惨事に!



ミッドガルを救ってくれと仲間に頼む、 ケット・シーこと都市開発の責任者リ ブ。クラウドたちはパラシュートを 使い、空からミッドガルへ進入する。







パーティーにバレット がいる場合は、宝条のい る場所の手前のマップで 宝箱が見つかる。その中 身は、彼の最終武器ミッ シングスコア。とびっき りの武器を手に入れたバ レットは、宝条と戦う決 意を新たにするのだ。



↑ある意味すべての元凶である宝条に対 して闘志を燃やすバレット。

P.198^ \

ミッドガル突入前に飛空艇の操縦室でヴィンセントと話せば、宝 条がつねに科学者としての劣等感にさいなまれてきたことがわかる。 それは、魔晄キャノンでの宝条の話しぶりからも明らかだ。

科学者としてのセンスのなさを 自覚し、息子セフィロスに見くだ されながらも自分が父とは明かさ ず、セフィロスの"成長"を見守っ てきた宝条。彼が魔晄キャノンを 暴走させたのも、大空洞にいるセフィロスに力を与えようとしてのことだった。「科学者としての欲望にしたがったまで」とは彼の弁だが、その行動の裏には、一貫してセフィロスへのゆがんだ愛いあったように見える。己の愛に気づかず、ルクレツィアからの愛も受け上められぬまま、狂気のなかで息絶えた宝条。彼こそ、物語中もっとも哀れな男なのかもしれない。



★この言葉からは宝条の父親としての愛情がうかがえるが、直後に宝条はそれを否定するような発言をする。

P.197より\



都市の危機を前にして、個人的なうら みからクラウドたちの行く手をはばむ スカーレットとハイデッカー。ふたり の操縦する新型兵器が一行を襲う。



魔晄キャノンの操作部にいた宝条は、 自分はセフィロスの父だと衝撃の事実 を語る。だが父である以前に彼は、科 学者としての欲望にまみれすぎていた。



狂気のあまり、自分自身をもジェノバ 細胞の実験台にして、モンスターと化 した宝条。彼はクラウドたちに倒され、 ついにその命を終える。



神羅は壊滅し、メテオの落下は7日後 に迫った。決戦の前に、それぞれが戦 う理由をもう一度考えてほしい――そ う言ってクラウドは仲間を解散させる。



大切な人の待つ場所へと仲間が散って いき、ふたりきりになったクラウドと ティファ。残された最後の時間でお互 いの想いを打ち明け、そして……。



翌朝、自分たちだけでも決戦にのぞも うとするふたりだが、仲間は全員もど ってきた! 一行は心をひとつにし、 いざ大空洞へと飛空艇を向ける。

VARIETY CHECK

金坂りのヴィンセント

パーティーにヴィンセントがいる状態で魔晄キャノンの操作部へ行くと、宝条の話の合間を聞いクレットが反応実験台としてあっかい、息子であるセフィロスを担守る理由も科学者としての欲望のみと言ってのける宝条に、怒りをむき出しにするのだ。また、宝糸を倒した直後はパーティーメンバーがひとこと述べるが、そのときのヴィンセントのセリフも、ひときわ感慨深げ。



宝条の暴走を止めてから大空洞へ突入するまでにくり広げられるティファとの会話場面は、ティファの好感度によって分岐する。時期です場面の会話が淡泊で短め。翌朝の会話が淡泊で短め。翌明の人会話が淡泊で短め。翌明の大きでででである。一方、好感度が高いと、ふたりで夜を明かす場面の会話が濃く、操縦室ではティファが「見てたの?」と恥ずかしたってへたりこむのだ(やP.201)。



★好感度が高い場合、ふたりで過ごす夜が意味深なものに……。

セリフのバリエーションCHECK!!

Act.4-2 星の大海へ

ロケットはシドの所有物?

ロケット発射台にて

ロケット発射台では、まるでロケットが自分のものである かのようにシドがふるまう。この場面は、シドがパーティー にいてもいなくてもかならず見ることになるが、それぞれの 場合で聞けるセリフの内容が異なるのだ。



◆神羅兵とバトルを行ないつつ、発 射台のこの位置までくると、シドの セリフが聞ける。

シドがパーティーにいる場合

シド「チクショウ、あいつ ら! オレ様のロケットに 何しやがる気だ! 行くぜ、 クラウド! 神羅のクソッ タレ野郎どもをオレ様のロ ケットから、たたきだして やる!」

シドがパーティーにいない場合

(シドがその場に駆けつける) シド「待ってくれ、クラウド! オレ様のロケットから、神羅の クソッタレ野郎どもをたたきだ すんだろ? オレも連れてって < n! |

(シドをパーティーに加える) シド「よっしゃ! 神羅どもに 目にもの見せてやろうぜ!」

メテオに突き進むロケット

一行を乗せたロケットがメテオに向かっていることを聞く と、パーティーメンバーは不安を口にする。「ボクはオモチ ャやからどうでもええ」というケット・シーの発言は、本体 が一行とは別の場所にいる彼ならでは。

このなかの1名が発言

バレット「おい、なんとか ならねぇのか? このまま じゃ、ヤバいぜ」

ティファ「ねぇ、なんとか ならないの? このままじ ゃ、私たち……」

レッド畑「どうしよう? オ イラたち、死んじゃうのか な」

ユフィ「ちょいと、シドの おっさん! なんとかして よ! アタシ、こんな情け ない死に方はゼ~ッタイや だかんね!」

ケット・シー「どないしょ! どないしょ! ボクはオモ チャやからどうでもええけ ど、みなさんは、そうもい かへんし……」

ヴィンセント「宇宙に出て しまったな。万事休す、か」

格納されたヒュージマテリア

ロケット内でのパスコ ド入力を終えると、その結 果に応じてシドが下記のよ うなセリフをしゃべる。同 じ入力成功でも、一発で成 功したかどうかでセリフが 変わる点に注目。



1回目の入力で成功した場合

シド「おっ、すげえな! -発でパスコードを探りあてや がった! おまえさん、実は 知ってたんじゃないのか? そうでもなきゃ、無理だぜ」

2回目以降の入力で成功した場合

シド「やったぜ、クラウド!! ロックが外れたぞ。やっぱ、 オレ様のすんばらしいアドバ イスがモノを言ったな」

時間切れになった場合

シド「あちゃ~、プロテクト システムが作動しちまった ぜ。……クラウド、残念だが あきらめるしかねぇぜ」



シドが送るアドバイスのすべて

パスコードの入力に失敗するたびに、シドは自分の記憶を たどりながらアドバイスをくれる。このときの口調はじつに 自信なさげだが、アドバイスの内容にまちがいはない。



◆シドがくれるアドバイスは、 全部で8種類。場合によって はアドバイスをくれずに、あ わてふためくだけのことも。

シド「●は一回しか押さなかっ たような気がするんだが……|

シド「二回押すキーがあった ような記憶があるんだが…」

シド「2番目のコードは⊗じ ゃなかったと思うんだが……」

シド「3番目のコードは⊗だ った。……ような気がする」

シド「∅って、使ったかな?確 か、使わなかったような……|

シド「最初のコードは®じゃ なかったと思うんだが……」

シド「2番目のコードは@じ ゃなかった。こいつはマチガ イない!」

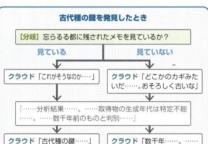
シド「確か最後のコードは◎ だったと思うぞ。いや、❸だ ったかな……」

Act.4-3 エアリスが残したもの

古代種の鍵とメモのつながり

海底/忘らるる都にて

海底にある古代種の鍵と、忘らるる都にあるメモのどちら を先に発見したかによって、それぞれの場所での展開は変わってくる。どのような変化があるのか、具体的に紹介しよう。



古代種?



◆メモを見ずに鍵を入手した 場合、潜水艦が行なった分析 の結果から鍵の正体を推測す ることになる。

学者が残したメモを発見したとき

[分岐] 古代種の鍵を入手しているか?

入手している

入手していない

クラウド「チョークでメモがかきなぐってある……。…… 【カギを】……【オルゴールに】】 クラウド「チョークでメモが かきなぐってある……。…… 【日の光もとどかぬ】……【カ ギ】

ブーゲンハーゲン「きっとここを発見した学者が、解読を試みたあとじゃ……。たった二つの単語を解読して、 カつきたのじゃろう」 クラウド「カギ……? 何のための?」 ブーゲンハーゲン「わからん……。しかし、きっとここ

の謎を解くための何かなんじゃろう。謎……それはやは りエアリンに、関係したことかもしれんのう」 ▼ クラウド「どういうことなんだ?」

(ブーゲンハーゲンが鍵穴に古代

種の鍵を挿しにいく)

クラウド「そのメモはカギのある場所をしめしているんだな?」 フーゲンハーゲン「たぶん……。さあ、その言葉をヒントにカ ギを探してこい。ワシはここで古代文字の解読を続けよう」 クラウド「【日の光もとどかぬ】場所に「カギ】かあるんだな?」 フーゲンハーゲン「カギが見つかった時、あるいはどうしても いきづまった時はここにもどってこい。解読がすみ新しい事 実が判明しているかもしれんからのう」





(古代種の鍵を入手し、再度忘らるる都を訪れるクラウドたち) ブーゲンハーゲン「おお! 見つけたか!」 (ブーゲンハーゲンが鍵穴に古代種の鍵を挿しに行く)



◆古代種の鍵を探してくることになってからブーゲンハーゲンと話すと、鍵が地上にはないことを教えてくれる。

Act.4-4 魔晄キャノン暴走

ミッドガルを再度訪れて

―ミッドガル八番街にて

八番街に降下した直後は、パーティーにいないキャラクターと会話ができる。「ミッドガルに来ると、家に帰ってきたって気がしちまう」という、パレットのセリフが印象的だ。



◆例外として、ケット・シーだけは、パーティーにいても 地下への入口に近づいたとき に会話になる。

バレット「オレが言うとへんだけどよ……。ミッドガルに来ると、家に帰ってきたって気がしちまうんだよな。ケッ、だぜ」

ティファ「私たち、ミッドガルの地下にはくわしくなっちゃったね」

レッドXII 「オイラ、宝条には いろいろウラミがあるから ね! 早く行こうよ!」 ユフィ「変なニオイするよ、 この街は。早くおしまいにし ちゃおうよ!」

ケット・シー「ここが入口です わ。ほんま、たのんます! 魔晄キャノンまで、はよう来 てや!」

ヴィンセント「長き時がすぎ ても、騒動をまきおこすのは 宝条というわけか」

シド「おう! サクサクッと 行こうぜ! サクサクっとよっ!」

タークスに与えられた命令

螺旋トンネルでは、タークスとの決着をつけるかどうかが選択可能。ただし、ウータイでタークスと協力するイベント(→P.142)を見ていない場合は、かならず彼らとバトルになる。

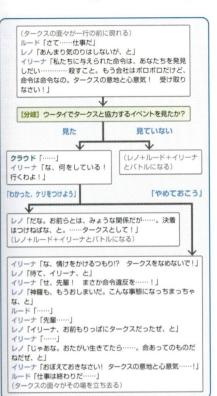












最終決戦を前に……

-草原/ハイウインドにて

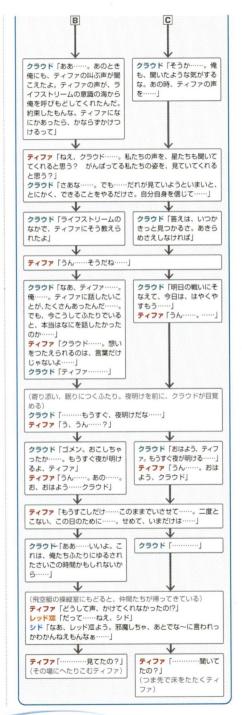
クラウドとティファが草原で夜を明かし、飛空艇で仲間たちと合流するまでの会話は、ティファの好感度によって変化する。好感度が高いと、クラウドとティファの互いを想う気持ちがセリフに強く表れるのだ。



◆飛空艇にもどったユフィは、クラウドたちの会話内容にかかわらず「クラウドやさしいねえ。なんかあった?」と話す。

ティファ 「みんな、行っちゃったね……」 (タ暮れの草原で語り合う、クラウドとティファ。ライフストリームに落ちたとき、クラウドに呼ばれているような気がした、とティファが話す)

「分岐」クラウドに対するティファの好感度は?



メテオ発動後はゲームの自由度 が高くなっており、アルテマ、エ メラルド、ルビーの各ウェポンと の戦いやミッドガル再訪、チョコ ボ育成など、寄り道部分で多数の イベントを体験できる。このペー ジでは、そうしたイベントのうち、 各キャラクターに深く関わってい るもの3つを取り上げてみた。そ れぞれのイベントが発生する時期 は右記のとおりだ。

■ 各イベントの発生時期

- 飛空艇ゲルニカ 潜水艦入手後(レノ&ルードとの 会話はDISC 2でのみ発生)
- ルクレツィアとの再会 クラウドがパーティーに復帰した あと
- ブーゲンハーゲンの最期 DISC 3

隠され た秘

飛空艇ゲルニカの探索中に判明 する事実はふたつある。ひとつ目 は、対セフィロス用の兵器を積ん でいたこと。事前にカームで「秘密 兵器を積んだ飛空艇を空飛ぶウェ ポンが沈めた」という話が聞ける が、それがこの船だ。ふたつ目は、 魔晄ジェネレーターで何らかの実 験が行なわれていたこと。正体不 明のモンスターが多数徘徊してい るのは、実験の名残だろう。

Act.4-5 かくちのおもいをむねに

すべてに破壊をもたらす赤き凶星メテオが地上へ落下する まで残すところあと7日となり、セフィロスとの最終決戦 は間近に迫った。かぎられたわずかな時間のなかで、クラ ウドたちはいま一度、世界各地をまわる。運命の時を前に して、心に悔いを残さぬように……。



潜水艦で海底を探索していたクラウド たちは、神羅の飛空艇ゲルニカが沈没 しているのを発見する。ウェボンの襲 撃を受けて沈んだものらしい。



ンヨニー6

幸せになろうよ



かつてヴィンセントの言葉も聞かず宝 条への愛に身を捧げ、みずから実験台 となったルクレツィア。彼女との思い 出がヴィンセントの脳裏によみがえる。



実験に抗議したヴィンセントは宝条に 改造され化け物じみた身体に。ジェノ バ細胞を埋めこまれたルクレツィアも、 簡単には死ねない身体となったのだ。



我が子を抱けないことが自分の罪だと 語り、セフィロスの様子を尋ねるルク レツィアに、ヴィンセントは言う。セ フィロスは死んでしまったと…

メテオ発動後の混乱した世界で 絶望する人々がたくさんいるなか、 ジョニーは必死に生きようとして いた。優柔不断で悩んでばかりい た彼も、世界の危機という非常事 態に直面してようやく腰をすえ、 一人前の男に成長したのだろう。 右は、メテオ発動後のジョニーの 様子2種類。それぞれが見られる タイミングは、飛空艇を入手した 直後と、クラウド復帰後だ。



を持つために意地でも 最後は、 彼女と所帯



5

メテオ発動後のエルジュノンの 兵舎には、横たわって酒をあおる 神羅課長の姿が。シスター・レイ をミッドガルへ移動させる任務で 訪れたものの、そのままお払い箱 にされたのだ。ヤケになった彼は 物騒なことをつぶやく……。



が話 「まどぎわ から













しばらくこの宿にいた セフィロスが、

ブーゲンハーゲンとの別

永眠したブーゲンハーゲンを「旅 に出た」と表現するレッド畑に、事 情を察したクラウドたちは「どこか で会えるかも」と応じる。人がみな 最後はライフストリームへ還ると いうなら、実際、ブーゲンハーゲ ンともいずれかならず会うことに なるのだろう。このような考えか たは、エンディングでのクラウド とティファのやり取り(→P.206) にも現れている。



↑レッド畑が同種族のガールフレンドと 会えるかも、というのはエンディングへ の伏線(→P.208)?



艇内では、レノとルードが極秘任務に ついていた。この船には対セフィロス 用の物資が積まれていた、とだけ明か し、一行に襲いかかってくるふたり。



ふたりをしりぞけて奥の倉庫へ進む と、そこには無数の武器やマテリアが。 別室には生物実験のあとも生々しく残 っていたが、詳細はわからずじまい。



滝の裏側にあるほこらに入ると、ヴィ ンセントを呼ぶ声が……。声の主は、 セフィロスの母でヴィンセントが想い を寄せる女性 ――ルクレツィアだった。



クラウドたちと別れて以来、ブーゲン ハーゲンの体調が良くないらしい。大 切なじっちゃんを心配し、コスモキャ ニオンへ駆けつけるレッド畑。



世界を旅していろいろなものを感じ取 長い時の流れを見届けろ ―― そう レッド畑に言い聞かせ、ブーゲンハ-ゲンは静かに息を引き取る。



じっちゃんは「旅に出た」と、つとめて 明るく仲間に告げるレッド畑。言いな がら思わず涙ぐむ彼の心を、仲間は優 しくくみ取るのだった。



アンダージュノンのブリシラの 様子は、時期などで変化する。メ テオ発動前は運搬船が動き出す前 後、メテオ発動後は操作キャラク ターがティファ、シド、クラウド のときで、それぞれちがうのだ。

操作キャラクターがティファで プリシラの祖父と話したあとなら、 ミディールの場所を教えてくれる と同時に、クラウドへの好意を表 してくる。どうやら彼女は、命を 助けてくれたクラウドを、未来の おムコさんとして見ているらしい。



フストリームの話を教 →ティファには、 ライ



できたことを喜び →クラウドと無事再会 人を前に大胆発言

あと。

何の夢かと思

◆運搬船が動き出した



◆クラウドが見つかっ



CHECU シェノバ・SYNTHESIS

それまで戦ってきたジェノバ (BIRTH、LIFE、DEATH)は、神羅ビルから逃亡したジェノバの身体の一部だった。これに対して、星の体内で戦うことになるジェノバ・SYNTHESISは、5年前にセフィロスが手にした頂部に、他の細胞がリユニオンされたもの。そのためが形状もそれまでのジェノバとは完全に異なっており、上半身のイメージが強くなっている。

CHECK グラウド最後の戦い

リバース・セフィロス、セーファ・セフィロスとつづけて戦ったあと、クラウドだけは、己の精神世界にてセフィロスと1対1で戦うことになる。自我を取りもどしたとはいえセフィロス・コピーのひとりであり、劣等感にさいなまれてきたクラウドは、この戦いに打ち勝たなければ、真の意味で過去の自分と決着をつけることにはならないのだ。



↑『FFVII』におけるクラウドとセフィロスの 戦いは、これでようやく決着がつく。

星

Act.4-6 ほしのしんばん

の審判

エアリスが残したこの星の最後の希望――ホーリーは、セフィロスの邪悪な意志により発動をさえぎられていた。セフィロスと決着をつけるため、クラウドたちは北の大空洞に足を踏み入れる。すべての終わりに星が選ぶのは、人という種の滅亡か、それとも存続か……?



とうとう決戦のときがきた。クラウド たちはクレーターの内側に飛空艇を泊 め、大空洞の奥深くで待ち受けるセフィロスのもとへと向かう。



総攻撃を仕掛けてきたモンスターと手 分けして戦い、星の体内の奥へ進むク ラウドたち。そこに立ちはだかったの はジェノバ・SYNTHESISだった。



星の体内で輝くエアリスの願い、ホー リーの前には、セフィロスが立ちふさ がっていた。エアリスの想いを解き放 つため、一行は最後の戦いにのぞむ。



セフィロスを倒しても、クラウドのなかではすべてが終わったわけではなかった。意識下のセフィロスに一騎討ちを挑み、いまこそ決着をつけるのだ。

VARIETY CHECK

展り分岐点での行動

大空洞を進むときには、2ヵ所の分岐点でパーティーを分割することになり、クラウドと別のパーティーになった者は、ひとことセリフを言って去ったいく(→P.205)。彼らは最終的に合流するさい、遺中で拾ったものを渡してくれるのだ。



★ユフィだけは、拾ったものをクラウドに渡してくれないことも。







Act.4-5~Act.4-6

Staylook of Words セリフのバリエーションCHECK!!

Act.4-6 星の審判

星の体内を目指して

大空洞内部にて

大空洞内の分岐点では、パーティーにいないキャラクター が最終決戦にかける思いを口にしたのち、その場を立ち去る。 このときのセリフを、星の体内の手前で彼らと合流したとき に聞けるセリフとともに紹介しよう。



◆大空洞には分岐点が2ヵ所 あり、同じキャラクターでも、 場所によってしゃべるセリフ が大きく異なる。

ひとつ目の分岐点で別れるとき

このなかの3~7名が発言

バレット「さーて、バレットさん最後の大仕事だぜ!」

ティファ「生きて帰ろうね

······絶対に!」

レッド巡「この星のあらゆ る生命、いや、この星すべ ての命運はオイラたちに、 かかってるんだね」

ユフィ「あ~あ~。「マテ リア・ハンター ユフィ」最 終回「マテリアよ永遠に…」 ってカンジ ケット・シー「みなさんに、あ えてほんまによかったわ……!」

ヴィンセント 「終わるのだ

サインセント | 終わるのにな、これで……」

シド「ひとあしお先に、オレ様がセフィロスのヤロウをぶっちめてやるぜ!」

ふたつ目の分岐点で別れるとき

このなかのロ~7名が発言

バレット「こいつを、ヤツ にブチこむまで死んでたま るかよ」

ティファ「帰れるよね。私 たち……」

レッド**河**「戦っているのは オイラたちだけじゃない。 この星も戦っているんだ!」 **ユフィ**「こんな事なら、も 少し早いトコで抜け出しと くんだったな〜」

ケット・シー「コワいことなんかあらへん。みい~んな、おるんやから」

ヴィンセント「行くぞ……」

シド「ヘッ! 今ごろセフィロスのヤロウ、ビビりまくってんじゃねーか?」

星の体内の手前で合流したとき

このなかのロ〜2名が発言

バレット「よう、チト遅れ ちまったか?」

ティファ「ちょっと、私を おいてくつもり?」

レッド流「おいてかないで よ、クラウド」

ユフィ「せっかく、ここま で来たんだから先はこさせ ないよ」 ケット・シー 「はくじょうやなぁ、クラウドさん」

ヴィンセント「せっかちな ヤツだ」

シド「おまえたちだけじゃ、 心配で行かせられねぇな」

星の命を守るために

-- 星の休内にて

最終決戦にのぞむメンバーが決まると、仲間たちはセフィロスに闘志を燃やす。それぞれが戦う理由にちがいはあれども、一行が倒すべき相手は、セフィロスただひとりなのだ。

このなかの2名が発言

バレット「ウオオォッ!! エ アリスだけじゃねえ……。 ホーリーはアバランチの… マリンやダインの……この 星の人間のいのりだ!」

ティファ 「……負けないっ!! エアリスがいる……みんながいる……クラウドがいてくれる! 私たちにはまだできることがある……! 私、あきらめない!!」

レッド▼「……負けるもんか!! オイラはみとどける。 みんなのこれから……この 星のこれから……。今なら わかるよ、じっちゃん。そ れがオイラの使命だ! ラ イフストリームを……星の 命を、かれさせはしない!!

■フィ「もうイヤ〜ッ!!
や…やっぱりくるんじゃ
なかったかも……。もう、
マテリアなんか……マテリ
アなんか……。やっぱり数
しいッ!! アレセコレも、
みんなみんなアタシのも
の! アンタなんかにやる
もんか!!]

エ!! まちがいにきづくん がちぃ〜と遅かったんかも しれん……。それでも、ま だ……まだやり直せるはす や! ぜんぶ元にはもどせ んかもしれんけどな! い ちばんだいじなモンを守る ことはできるはずや!!]

ケット・シー「負けへんで

ヴィンセント「クッ……」 あの時に凍りついた私の時 間が、今ふたたび動きはじ める……! セフィロス、今 度はおまえが時のはざまで 眠りにつく番だ!!!

シド「ケッ、へでもねえぜ つ!! ヘッ……! こんな穴 ぐらの底でいつまでもはい つくばってられるかよ…。 オレ様はよ……オレ様には よ! まだまだ、やりてえ ことがあるんだよ!」

※オレンジ色の文字の部分を発言するのは、1番目に発言する場合のみ

Ending



クラウドとセフィロスの勝負は決した。 顔を鮮血にそめ、ゆっくりとその場へ倒 れていくセフィロス。



セフィロスの身体は、そのままあたりへ 溶け、拡散していく。彼もついに、ライ フストリームの流れに選るのだ。



やがて光は、天へつづく1本の柱となった。そのまばゆい光のなかで、クラウドは何かに導かれるように手を伸ばす。



クラウドに応えるように、上天のまばゆい光のなかから、ゆっくりと手が差し伸べられていき……。



その手のイメージは、実際に手を差し出 していたティファのものと重なる。クラ ウドは現実世界にもどってきたのだ。



星からの答え、約束の地のこと……それらを理解したいま、クラウドは言う。 「そこで……会えると思うんだ」



クラウドの言葉を聞き、ティファも理解 したように優しく微笑みを返す。「うん、 会いに行こう」――。



青緑色の光をはるか下にながめつつ、やっとのことで岩壁をよじ登り、安全な足場へとたどり着いたふたり。



とたんに、周囲がふたたび激しく震動し、 岩盤がつぎつぎと落下しはじめる。思わ ず頭上を見上げるクラウドたち。



見る間に頭上の岩がくずれ、大空洞の淵 に停泊させていた飛空艇ハイウインド が、まっさかさまに落ちてくる。



本格的な異変が起こりはじめていた。クレーター内部に青白い光が、またたく間に満ちていったかと思うと……。



「ちくしょー!!」身体の自由もきかないなか、腹ばいになって甲板を進み、緊急用のレバーに手を伸ばすシド。



間一髪シドの操作は間に合った。本体を 捨て脱出艇のみとなったハイウインド は、どうにか大空洞を離れていく。



同時刻――ミッドガル郊外にあるカームの街。夜もふけ、人々はみな家に閉じこもり、運命の時を待っていた。



これですべてが終わった……宿敵セフィロスと決着をつけ、思わず安堵の表情を浮かべるクラウド。



そんな彼の足元から、淡い緑色をした光 の帯がつぎつぎと伸び、彼を取り巻くよ うにして流れていく。



それは、ライフストリームの光だった。 優しく輝きながら、セフィロスの赤い光 をも取りこみ、結集していく光の帯。



いまや、大空洞はくずれはじめていた。 クラウドは、壊れかけた足場からティファのもとへ飛び移ろうとする。



だがその瞬間、ティファの足場が崩壊。 間一髪で彼女の身体を受け止め、クラウ ドはどうにか岩壁に取りつく。



「わかったような気がする」――ティファ を腕に抱えて岩壁を登りながら、そうつ ぶやくクラウド。



ふたりがあたりを見まわすと、パレット が元気よく声をかけてくる。 どうやら仲 間も全員無事のようだ。



互いの無事を喜び合う仲間たち。しかし、 この先どうしたら良いのか、見通しはま ったく立たない。



ホーリーが動き出したら、いったいどう なってしまうのか? いつもは強気なシ ドさえも不安な面もちに。



星の内部で発動の時を待っていたホーリーが、青白い光を放ちつつ、抑えられていた力を一気に吹き上げる。



天を青白く染めるホーリーの光。その噴 出の勢いで、ハイウインドもクレーター 内から吹き飛ばされてくる。



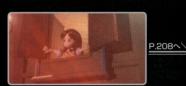
かろうじてハイウインドに乗りこんだク ラウドたちだが、激しい震動のため、床 にしがみつくことしかできない。



そのなかの一軒の家にはマリンがいた。 テーブルについていた彼女は、ふと、何 かの気配に気づく。



「お花のおねえちゃん?」そうつぶやいて 腰かけていたイスから立ち上がり、窓辺 へ駆け寄るマリン。



彼女が窓を開けると、あたりは不吉な赤 い光に満ち、風がしだいに勢いを増して いくところだった。

P.207より\



メテオがミッドガルのすぐ上に迫ってい たのだ。その接近の余波で、何本もの竜 巻の柱が見る間に形成されていく。



ミッドガルすべてを壊しつくす勢いで猛 威をふるう竜巻。真っ先にその犠牲となったのはブレート都市部だった。



竜巻の直撃を受け、魔晄炉やビルが立て つづけに倒壊していく。それでも嵐は、 いよいよ勢いを増すばかり。



ホーリーとメテオの衝突の衝撃で、先ほ どとは比較にならぬほど大規模な嵐の渦 が、ミッドガル上空に広がっていく。



ハイウインド上から、かたすを飲んで様子を見守るクラウドたち。ミッドガルは いったいどうなってしまうのか?



ミッドガルの人々はスラムに避難したと 話すケット・シーだが、スラムに被害が およぶのも時間の問題だろう。



見れば、緑白色をした光の帯が地中から 現れ、淡く輝きながら天まで伸びていく ところだった。



地面のあちこちから無数に伸びていく光 の帯。それを見て、クラウドは思わす 「ライフストリームだ」と口にする。



何本にもなったライフストリームの光 は、うねりながら上空へと伸び、星全体 を取り巻いていく。



ミッドガル上空でメテオを受け止めていたホーリーの光へと向かい、輝きながら 混じり合っていく。



瞬間、あたりに満ちる光。クラウドたち もマリンも、様子をながめていた誰もが、 そのまぶしさに目を細める。



星の意志たるライフストリームの光が、ホーリーもろともメテオを優しく包みこんでいこうとしていた。



先陣を切って駆けていくのは、「畑」のイレズミのある獣―― すっかりたくましく成長したレッド畑だった。



まだ幼く頼りない2匹の子どもたちを引き連れて、険しい岩場を軽やかに駆け上がっていくレッド温。



やがて頂上まで登った彼は、晴れ渡った 青空のもと、子どもたちに聞かせるよう に雄々しく咆吼をあげる。











そのとき、純白の光の帯が、大空洞から 押し寄せてくる。それは、ついに解き放 たれたホーリーの力だった!



マリンが見守るなか、ホーリーの光はメ テオを受け止めるかのように、ミッドガ ル上空へと覆いかぶさる。



真っ向からせめぎ合う、白い光と赤い星。 その様子は、遠くコスモキャニオンから も見渡せるほどだった。



ホーリーの発動が遅すぎたのだろうか。 このままではメテオとホーリーの衝突の 反動で、星そのものが壊れかねない。



メテオの周囲を旋回しながら、状況を見ていることしかできないクラウドたち。 重苦しい空気が操縦室を包む……。



そのとき、目をそらさずに状況を見つめ つづけていたティファが、何かに気づい て声をあげる。「あれは!?」



外で異変が起きたことに気づき、閉めきっていた窓をつきつぎと開け放っていく カームの人々。



彼らにまじり、窓の外の光景をながめて いたマリンは、やがて何かを感じ取った ようにつぶやく。「来る」――。



いまや地表を覆いつくさんばかりとなっ たライフストリームの帯。それらはミッ ドガルへと伸びていき……。



その瞬間、彼らは感じ取る。緑色の光が 星のようにまたたくなか、静かにほほえ むエアリスの存在を……。

Five hundred years later

500年後..

セフィロスがメテオを発動させ、クラウドたちが星の命運を賭けて戦ってから、500年の歳月が流れた。



ごつごつとした岩山のなかの道を、燃えるように真っ赤な身体をした獣が3匹、さっそうと走り抜けていく。



その眼下には、青々とした緑に埋まり、 いたるところに川が流れる、かつての魔 晄都市ミッドガルが。



鳥のさえずりや川のせせらぎに混じり、 どこからか人々の笑いさざめく声が聞こ えてきて……。

.....fin

ANALYSIS [3]

The truth of Final Fantasy VI

ここでは、本編に登場するなかでもとくに難解な用語 を取り上げ、それぞれの意味を解き明かしていく。こ れらの用語をすべて理解したときはじめて、謎に満ち た『FFVII』の物語の全体像が見えてくることだろう。

この星ではない、宇宙のどこかに棲息する、知的 生命体。約2000年前、ノルズポル(現在のアイシク ルロッジ周辺) に飛来し、星に悪影響を与え、当時 まだ数多く存在した古代種に「空から来た厄災」と恐 れられた。

性質は残虐で、攻撃性が高いうえに狡猾。破壊の 先の創造などは考えず、ただ自分以外のものを滅ぼ そうという本能に従い、「擬態能力」(→P.211)を利用 してウィルスを植えつけ、ほかの生物を侵略してい



←本体から切り離した身 体の一部も、分身として 動くことが可能。クラウ ドたちが行く先々で戦う 「ジェノバ」の名を持つモ ンスターがそれだ。

く。また、生命力が異様に高いのも特徴で、たとえ バラバラにされても細胞同士が呼び合い、もとの姿 に再生することができる(→リユニオン/P.211)。 ジェノバが星と衝突した跡はクレーターとなって

いまも残り、「北の大空洞」と呼ばれている。

【ジェノバ・プロジェクト】 Jenova Project

「魔晄(→P.216)の豊富な約束の地を見つけ出す」 という計画の一環として、約30年前に神羅科学部 門総括のガストが始動させたもの。その目的は、人 工的に古代種(セトラ/→P.214)の能力を持つ者 を作り出すことにある。北の大空洞で発見されたジ エノバを古代種と見なす誤った認識にもとづき、そ の細胞をふつうの人間に埋めこむことで、セトラの

能力を人為的に発現させようとした。

研究は、二ブルヘイムにある神羅屋敷で行なわれ た。責任者のガスト、宝条、ルクレツィアの3名の メンバーではじまったが、途中でガストが離脱。プ ロジェクトの権限は宝条の手に移った。「セフィロ ス·コピー計画 I (→P.213) は、このプロジェクト の延長線上にあるもの。

▶ガスト博士とジェノバ·プロジェクト

約2000年前に星と衝突したジェノバは、古代種たちを ほぼ根絶やしにしたものの、生き残った古代種に封印され、 地中深くにて眠りにつく。そのジェノバを目覚めさせたの が、ガスト博士ひきいる神羅の科学部門だった。

約30年前、ミイラ化していたジェノバを発掘したガス トは、ジェノバを古代種だとする誤った見解のもとでプロ ジェクトを始動させる。プロジェクトにおいて、メンバー の宝条は、研究者仲間であり恋人のルクレツィアを実験体 として、ジェノバの細胞を彼女に注入することにより新た な生命体を作り出し、彼女に出産させた。こうして生まれ たのがセフィロスである。

数年でジェノバに関する己の見解のあやまちに気づいた ガストは、人の道にはずれた実験を行なったことへの後悔 もあって、神羅を辞職。ジェノバが発見されたアイシクル ロッジ近辺に腰を落ち着け、独自に研究をはじめた。本当 の古代種の生き残りである地元の女性イファルナと知り合 い、聞き取り調査を開始した彼は、古代種の歴史をはじめ ジェノバの擬態能力やウェポン(→P.215)など、神羅も知 らない事実にたどり着く。それと同時にイファルナとの愛 を深め、家庭を築いて一子エアリスをもうけるに至った。 しかし彼は、宝条の指示により射殺され、その研究成果は、 すべて宝条の手に渡ってしまう。







▶プロジェクトの産物──セフィロス

ルクレツィアの胎内にいたときから、ジェノバ細胞とともに成長をとげたセフィロス。肉体的には、人間である宝条とルクレツィアの子だが、プロジェクトにおける位置付けは人為的に作られた「古代種の」ジェノバであり、"ジェノバの息子"とも言える。同時に彼は、ソルジャー(→P.217)として最初の存在だ。ただし、のちに量産された一般のソルジャーは、心身ともに健康な成人の肉体にジェノバ細胞を埋めこんで魔晄を照射するという、より簡略化された方法で生み出されているのに対し、セフィロスは身体の質からして根本的に異なっている。



◆ジェノバの正体を知らない 神羅の幹部は、セフィロスを 新生古代種と考え、あつかっ ている。



▶ジェノバの擬態能力

ジェノバは、他者の記憶や感情を読み取り、それに合わせて外見や声、言動を変化させるという「擬態能力」を持つ。かつてジェノバはこの能力を用いて古代種たちに近づき、ウィルスを植えつけて、彼らを死に至らしめていった。

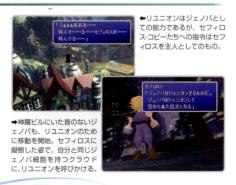
擬態能力は、ジェノバ本体のみならず、その細胞を持つ 者にも、不完全ながら備わっている。物語開始直前の時点 で、精神が破綻していたクラウドが、ティファと会ってす ぐに一見ふつうの状態へと"もどった"のも(→P.13)、ク ラウドのなかのジェノバ細胞が擬態能力によって、ティフ アの記憶内のクラウド像と、クラウドの理想とする自身の 姿を読み取り、新たな人格を形成したため。



ジェノバ 異連 2 【リユニオン】 Reunion

バラバラになったジェノバが、その驚異的な再生 能力によって、ひとつに結合し直すこと。

5年前ライフストリーム(→P.216)へ落ちたセフィロスは、星と一体化することをこばむ意志と、自身の内部のジェノバ細胞、および腕に抱えたジェノバ本体の首が持つリユニオン能力によって、エネルギーの集中する北の大空洞にて復活をはかりはじめた。各地のセフィロス・コピー(→P.213)が移動を開始したのも、それぞれの体内に埋めこまれたジェノバ細胞の作用であり、北の大空洞で再生されつつある本体とリユニオンしようとしてのことである。



▶リユニオンにまつわるジェノバ本体の動き

30年前に発掘されたジェノバは、ニブル魔晄炉にてジェノバ・プロジェクトの実験材料となっていた。

ニブル魔晄炉に保管されていたジェノバは、5年前、己の出生の秘密を知ったセフィロスに首部分をもぎ取られ、その首はセフィロスとともに魔晄炉からライフストリームへと落下。一方、魔晄炉に残された首のないジェノバは、宝条の指示のもと、セフィロス・コピーの実験に利用されたのち神羅ビルに運ばれた。

クラウドたちがエアリス救出のため神羅ビルへ突入して 独房に捕らえられた直後に、リユニオンははじまった。リ ユニオンは神羅ビルのケースに保管された首のないジェノ バを中心に起こる――というのが宝条の見かたであったが、 実際には北の大空洞を中心に発生。各地のセフィロス・コ ビーはもとより、神羅ビル内にいたジェノバも移動を開始 する。ケースを破り外に出たジェノバは、ブレジデントを 殺害したのち神羅ビルを脱出し、ミッドガルを出て世界を 移動しはじめた。このとき、ジェノバはセフィロスの外見 や声を擬態しており、以降もその状態を維持したまま各地 に出没する。



←ニブル魔晄炉でジェノバの 首部分がセフィロスの手元に 渡ったことが、リユニオンの 集結地点にも影響した模様。







神羅ビルを出たジェノバの足取り

ストーリープレイバック(→P.66)で「黒マント情報」と してまとめたコラムには、セフィロスに擬態したジェノバ と、セフィロス・コピーの行動が混在している。ここでは、 そのなかからジェノバに関するものをまとめた。

カーム

黒マント情報① (→P.104)

東の草原〜チョコボファーム

黒マント情報② (→P.104)

湿地帯~ミスリルマイン

●ミドガルズオルムを倒しながら通過

ジュノン〜運搬船

黒マント情報③ (→P.111)

●船倉にてクラウドたちと対面し、身体の一部を置いて逃亡

コスタ・デル・ソル

黒マント情報(4) (→P.112)

●海中から現れたところを目撃される

コレル山

黒マント情報⑤ (→P.118)

ゴールドソーサー~ゴンガガエリア

黒マント情報® (→P.124)

ニブルヘイム

●クラウドにリユニオンへの参加をうながす

ボーンビレッジ

黒マント情報⑪ (→P.148)

古代種の神殿

●黒マテリアを入手

忘らるる都

●エアリスを手にかけ、身体の一部を置いて逃亡

北の大空洞

●セフィロスとリユニオンする









ジェノバ 実力 3 【セフィロス・コピー】 Sephiroth Copy

5年前、セフィロスが二ブル魔晄炉にて命を落とした直後に、残ったジェノバの細胞を用いて宝条が創り出した実験体の総称。そして、コピーたちを利用してリユニオン仮説を実証しようとしたその計画を、「セフィロス・コピー計画」と呼ぶ。

セフィロス・コピーが受けていた実験の内容は「首のないジェノバから採取した細胞を植えつけて魔晄を照射すること」で、ソルジャーの製法と何ら変わりはない。最大のちがいは、ソルジャーが素体からして実験に耐え得る強靱な心身の持ち主であり、細胞レベルでのジェノバとしての命令に左右されないのに対し、コピーたちは「ジェノバの一部として行動しうる」弱い存在であるという点だ。セフィロス・コピー実験の被験者は二ブルヘイム事件での生き残りで、ソルジャーのように戦士として選別された者ではないため、そのほとんどが人間としての自我を保てず、まともな生活を送れなくなってしまう。

セフィロス・コピーには、実験体としての識別ナンバーを示すイレズミが、身体のどこかに刻まれている。クラウドにはナンバーはないが、それは「失敗作」(下の項を参照)であったからで、彼もセフィロス・コピーのひとり。クラウドが、何が何でもセフィロスを追わねばという強迫観念にも似た思いに駆られているのは、故郷を奪ったセフィロスと決着をつけたいと思っているためだけではなく、本人も知らぬうちに、身体のなかのジェノバ細胞がリユニオンを求めているからだ。



◆セフィロスに焼き払われた のち再建されたニブルヘイム では、セフィロス・コピーた ちが、その動向を観察されな がら暮らしている。

▶成功作、失敗作

精神的・肉体的に強い者は、ジェノバ細胞を身体に持っていてもジェノバの影響を受けず、ジェノバの人形であるセフィロス・コピーにはならずに、人間としての自我を保ちつつも常人以上の力を持つソルジャーとなる。

もともとソルジャーであったザックスは、さらにセフィロス・コピーとしての実験を受けてもジェノバの人形となることはなく、最後まで人間として行動する。それに対してニブルヘイムの住人たちは、ザックスほど強くはなかったため、セフィロス・コピーとして宝条の実験の絶好のサンブルとなった。一方クラウドは、精神・肉体の両面において常人より弱かったためか、ソルジャーになれず、ほかのニブルヘイムの住人たちのようにセフィロス・コピーとしての己を保つことさえできず、精神が完全に崩壊。幼なじみのティファとミッドガルで再会してからは、コピーとしての自分でも本来の自分でもないいつわりの人格に支え

られて行動するようになる。

なお、セフィロスの場合は極めて特殊だ。彼は、己の出生の秘密を知るまでは、伝説的な強さを誇りはしたものの人間として生活し、5年前から人間と異なる道を歩みはじめる。しかし彼は、ジェノバの支配下に置かれるのではなく、逆にジェノバの主導権をにぎり、その行動を支配してしまうのだ。この事実は、セフィロスという生命体の尋常ならざる強さを感じさせる。



◆リユニオンの意識もなくセフィロス・コピーとしての自覚もないクラウドだが、実際はコピーとして動いている。

各地に現れるセフィロス・コピー

各地で発見されたセフィロス・コピーを、識別ナンバーがわかる者のみまとめると、以下のようになる。

- 1 ……手の甲にイレズミあり。北コレルからゴールドソーサーへ向かった。
- 2……伍番街スラムのドカンに住む、魔晄中毒状態の男性。
- 4……ニブルヘイムにてうごめく黒マントたちのひとり。
- 5……ニブルヘイムにてうごめく黒マントたちのひとり。
- 9……古代種の神殿入口にて力尽きる。首にイレズミ。
- 11……ニブルヘイムにてうごめく黒マントたちのひとり。
- 12……ニブルヘイムにてうごめく黒マントたちのひとり。
- 13……(レッド畑)

古代種

「セトラ」とも呼ばれる、この星に古くから住んで いた人種。古代種の神殿や忘らるる都などに、自然 とともに生きてきた彼ら独自の文化の跡が残る。

星と対話し、星を育てる力を持っていた彼らは、 ライフストリームの脈を各地に開いて星の生命循環 を活性化させ、星を豊かにしていったと伝えられる。 宇宙からジェノバが飛来したときには、その衝撃で 傷ついた星をいやすため、衝突地点である北の最果 てノルズボルへ移動。だが、親しい者に擬態したジェノバに「ウィルス」を植えつけられ、絶滅の危機に



◆エアリスの様子からも わかるとおり、古代種は 星の声を聞く特殊な能力 を持つ。彼らはそれを「星 読み」と呼んだ。

追いこまれた。

物語中に登場する古代種は、エアリスとイファル ナのふたりしかいない。エアリスの母であるイファ ルナは、最後の純粋な古代種だ。エアリスは、古代 種とふつうの人間との混血であるぶん、母にくらべ て星と対話する能力は低め。

古代種 異 車 1 【約束の地】Promised Land

古代種が目指し、至上の幸福が眠ると言われる地。 言い伝えのなかの話であって、どこにあるのかどん な土地なのか、また「至上の幸福」とは何を指すのか を、具体的に語る史料は存在しない。

神羅は、約束の地を魔晄の豊富な土地だと解釈して古代種にその場所を探させようとしており、セフィロスは、自分自身が「神」へと生まれ変わるために、黒マテリアを使う力の源泉となりうる場所を約束の地と呼んで目指している。両者は目的こそ異なるものの、どちらも北の大空洞を理想の場所と考えたところを見ると、約束の地の解釈としてはさほど変わらないようだ。

とある星命学者の説には、「至上の幸福」とは古代 種がその使命を果たして安らかな眠りにつく(死を 迎える)こと、とある。この考えかたによれば、いつか全員が還る地中のライフストリームこそが約束の地である、あるいはライフストリームへと還る場所ならば世界中どこであっても「約束の地」である、とも考えられるが、どれも正しいと断言できるものではない。それゆえ、受け取り手それぞれに解釈がゆだねられた言葉だと言えよう。



◆膨大なエネルギーの眠る地 を理想とする者にとっては、 ライフストリームの吹き上が る北の大空洞はまさに「約束 の地」そのもの。

メテオとホーリー

黒魔法メテオ

宇宙に浮かぶ星を呼び寄せ地上へ落とす、究極の破壊魔法。 古代種に伝わる魔法のひとつだが、星自体を壊すほどの圧倒的 な威力を持つかゆえに、危険を感じた古代種自身の手によって 封印されてきた。

ライフストリームに落ちて古代種の知識を手に入れ、メテオ のことを知ったセフィロスは、星の命を自分のものとするため に、メテオの発動をもくろむ。



↑星が傷つくと、星の命である精神エネルギーは傷を修復しようとしてそこに集まる。これを利用し、星をわざと傷つけ、集まったエネルギーを我がものにしようというのがセフィロスの計画だ。

ウェポン

自己防衛のために星が生み出した、生きた兵器た ち。かつて星がジェノバとの衝突によって傷を負っ たとき、その傷をいやす障害となるジェノバを排除 すべく、星みずからの力で作り出した。

古代種の生き残りがジェノバの封印にかろうじて 成功したため、北の大空洞内にて天然のマテリア群 に混じり長年のあいだ眠りについていたが、セフィ ロスがメテオを発動させると同時に、星の危機を感



←ライフストリームが吹 き上がる北の大空洞にて 眠りについていたウェボ ンたち。大空洞内に形成 された巨大なマテリアの なかに彼らの顔が見える。

知して覚醒。"星にとって悪しきもの"を滅ぼすべく 各地で活動をはじめる。"星にとって悪しきもの" と見なしたのか、人間の文明も破壊の標的としてい るため、クラウドたちとも敵対することに。

瀬語中に登場するウェポンたち



ダイヤウェポン

白く輝く、大地のウェポン。ミッ ドガルへの侵攻中、大空洞のバリ アもろとも魔晄キャノンの光線に つらぬかれる。 インターナショナ ル版ではクラウドたちと戦うが、 その後の展開は同じ。



砂漠に潜む深紅のウェポン。エメ ラルドウェポンと同じく、インタ ーナショナル版で初登場したもの で、実質的に1対1で戦うことに なる難敵。



サファイアウェポン

大海を泳ぐ群青色のウェポンで、 実際に戦うことはできない。ティ ファとバレットが神羅に処刑され かけたとき神羅ジュノン支社に迫 るが、魔晄キャノンの一撃に沈む。



アルテマウェポン

エメラルドウェポン

深海を潜行する緑色のウェポン。 インターナショナル版でのみ登場 し、手合わせすることも可能だが、 特定のマテリアがなければ苦戦を 強いられるのは必至。

白魔法ホーリー

黒魔法メテオに対抗しうる唯一の手段である、古代種たちに 代々伝えられてきた究極の白魔法。ホーリーは、忘らるる都に ある水の祭壇にて、白マテリアを身につけた古代種が祈り、星 に想いを通じさせることができたときに発動すると言われる。 白マテリアは古代種に代々伝わっており、エアリスは、これを 母イファルナからゆずり受け、自分の髪を結うリボンのなかに 忍ばせていた。

ホーリーが具体的にどのような力をもたらすかは、実際に発 動してみないとわからない。 ただひとつ伝わっているのは、「星 にとって悪しきものは消える」ということのみである。



↑エアリスの祈りを星が受け入れた証拠に、水底で淡い 緑色に輝く白マテリア。だが、ホーリーの発動は、メテ オを呼んだセフィロスの邪悪な意志によって、長いあい だ抑えられてしまう。

ライフストリーム

この星に生きるものすべてが宿し、星に還ってはまた新たに芽吹く命 の力、すなわち星の命とも呼ぶべきものを精神エネルギーと言う。そ の精神エネルギーの流れ ――星の命のうねりが、ライフストリームだ。 星に生きるものが死ぬと、その命の力はライフストリームの一部と して星に還り、星を育て、やがて新たな命として生まれ変わる。この エネルギーの循環が、星を正常に機能させ、豊かにしている。



↑ミディールや北の大空洞では、地中を流れ るライフストリームが地表に吹き出している。

【魔晄エネルギー】 Mako Energy

精神エネルギーに神羅がつけた名称。通称「魔晄」。 「精神エネルギー」が星の命をとらえた星命学的見地 からの呼び名なら、「魔晄」という呼びかたは、人間が 生活に利用するためのものという意味合いで使われ ている。この名称は、「精神エネルギー」にくらべる とごく最近につけられたものだが、魔晄が人々の生 活に浸透すると同時にまたたく間に広まっていった。

神羅が魔晄炉を用いてくみ上げた星の命は、星に 還ることがなく、人間たちによって消費される。そ れは、星のなかの精神エネルギーの循環を乱して星 自体の力をすり減らす、星の破滅を招く行為なのだ が、そのことは一般にはあまり知られていない。星 命学をたしなみ現状に危機感を抱いた者の一部は、 グループを結成して反神羅活動を行なっている。

▶魔晄中毒

ライフストリームはすべての生命が還る場所であり、そ のなかには膨大な知識があふれている。それゆえ、ライフス トリームの流れのなかに人間が落ちると、頭に押し寄せる 情報の多さが脳の許容量を超え、精神が崩壊する危険性が

高い。この精神が崩壊した状態は「魔晄中毒」と呼ばれ、た とえライフストリームに落下しなくても、過度の精神エネ ルギー(魔晄エネルギー)にさらされることで起こり得る。 クラウドは2度、魔晄中毒の状態におちいった。

各地の魔晄炉

神羅は、魔晄エネルギーのくみ上げ施設「魔晄炉」を、世 界各地にある魔晄の豊富な場所に建設している。物語中に 登場するのは、ミッドガルに建てられた計8基の魔晄炉と、 ニブル魔晄炉、コレル魔晄炉、ゴンガガ魔晄炉、海底魔晄

炉、コンドルフォートの魔晄炉だ。このうちゴンガガ魔晄 炉は、物語開始以前にメルトダウン事故を起こして活動を 停止しており、ミッドガルの壱番魔晄炉と伍番魔晄炉は、 物語中にクラウドたちの手によって爆破される。

▶マテリアと戦後の社会

魔晄エネルギーが固体に凝縮されたものがマテリアだ。 自然状態でもエネルギーの豊富な場所では天然のマテリア が生成されることがあるが、それは希有な例で、一般に出 まわっているマテリアは、神羅が実用製品として人為的に 作り出したものである。

マテリアには古代種の知識が詰まっている、と言われる。 これは、星と対話してその知識を引き出せた古代種の力を、 一般人でも、知識の凝縮体であるマテリアを介在させれば ある程度は実現できる……ということを指した表現だ。

マテリアは基本的に戦闘用であり、従来の兵器をはるか に超える力を持つ。兵器開発会社だった神羅がマテリアを 商品化し、みずから戦場に投入したことは、ソルジャー投 入と並び、大陸をまたがり長年つづいていた戦争をあっさ りと終結に導いた。マテリア製造技術を編み出し独占して いた神羅は、必然的に戦後の世界を牛耳ることに。世界は 平和を迎えたものの、神羅の独裁体制のなか、ますます魔 晄に頼って星やほかの生物の命をかえりみない時代へと突 入し、今日に至っている。





コスモキャニオンの学者たちが興した、星を研究する学問。コスモキャニオンには、星の声を聞き、星を大切にしつつともに生きていこう、という考えが古くから根づいているが、それを体系化したものだ。レッド畑の一族や、「ブーガ族」と呼ばれるブーゲンハーゲンの一族は、代々、星命学の思想を教え伝え、星における命の循環に関する考察や研究を進めてきた。またブーガ族は、古代種についての研究も行なっている。

ライフストリームや精神エネルギー、命の循環といった考えかたは、すべて星命学からきたもの。反神羅グループ「アバランチ」も、星命学に強い影響を受けた者たちの手で結成された。

星における命の循環

- | 人の成長……知識の増大
- **室 星に還元(星の成長)**……星に還った精神エネルギー が再構築され、星を質的に向上させる
- 3 星が生命を生む……つぎの世代の誕生(前世代の成長 させた星が、進化した生命を生む)

メテオを呼び寄せ地上へ落とすことでセフィロスは、■から2へ移行するときの「死」の段階を作り出し、星の傷に集まるエネルギーのほか、星に還元されるはずのエネルギーをも手に入れようとしている。

一方、神羅は、星のなかをめぐるエネルギーを無理矢理く み出して消費することにより、結果的に2から3への移行を ★またげている。

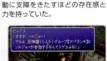
▶反神羅組織

星命学を修めた者の一部は、神羅が魔晄と称して使用しているものが星の命である精神エネルギーだと気づき、神羅の行動に疑問を持ちはじめた。彼らは、星の命を守ろうとして反神羅を掲げ、各地で神羅への抵抗活動を開始。建造物を爆破したり都市を占拠したりと、ともすれば一般市民を巻きこむような過激な行動に出ることで、人々に神羅の非を脱き、星の命の大切さを訴えようとした。

反神羅組織の代表的なものに「アバランチ」がある。コス モキャニオンで結成されたアバランチは、多くの同志を集 めてふくれあがり、一時はミッドガル全体を席巻。しかし、 ソルジャーやタークスを駆使した神羅の地道な駆逐活動に よってしだいに弱体化し、内部分裂を経て、事実上解散と なった。バレットがリーダーを名乗り七番街スラムを拠点 とする「アバランチ」は、本来のアバランチの活動にあこが れ、新たに結成されたもの。



→ゲーム中の「アパランチ」はふつう、バレットを中心とする新生アパランチを指す。こちらの拠点は、七番街スラムのパー「セブンスへブン」。



◆かつてミッドガルを騒がせた反 神羅組織アバランチは、神羅が活

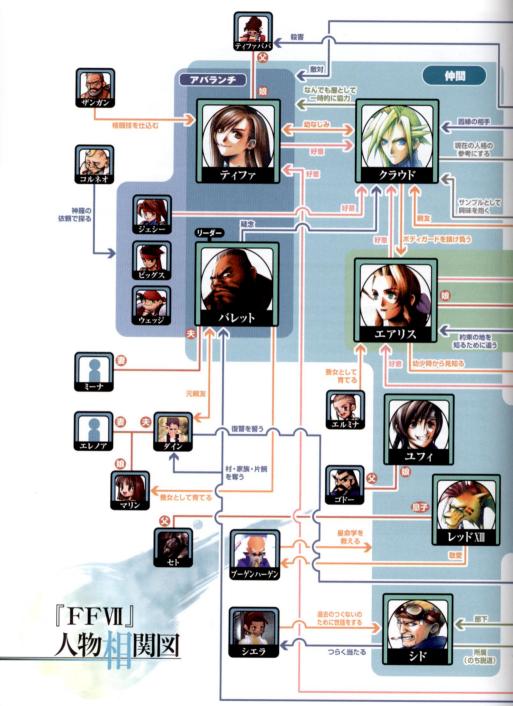
ライフストリーム 異道3【ソルジャー】soldier

神羅が抱えるエリート兵士。タークスにスカウトされるなどして集まった人材のうち、ジェノバ細胞を埋めこまれたうえに魔晄を照射され、身体能力を人工的に強化された者のことを言う。この過程は、通常ならばあり得ない変化を無理やり心身に起こさせる乱暴な試みであるため、結果として異常をきたす者も多く、その変化に耐えることができた者のみがソルジャーとなる。

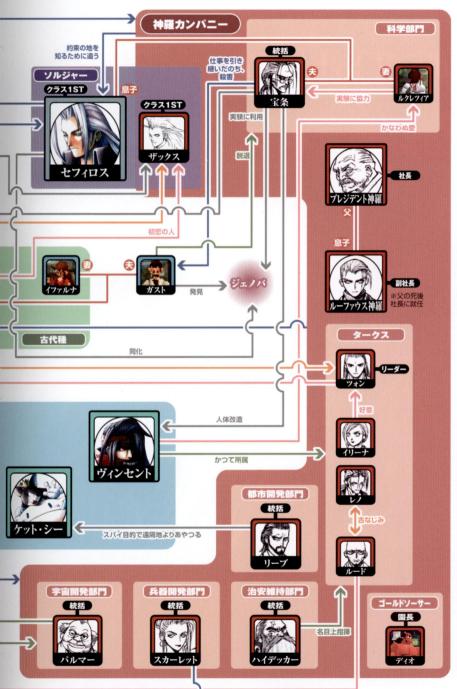
精鋭兵として選ばれた存在であるソルジャーは、 その実力によってさらに1ST、2ND、3RDの3つ のクラスにわけられる。上位クラスほど人数はかぎ られており、最上位であるクラス1STに至っては数えるほどしかいない。それぞれのクラスには異なる制服が支給されるが、クラス1STのみは私服を着ることも認められている。



◆戦場で華々しく活躍していたセフィロスは、少年たちにソルジャーへのあこがれをわかせた。クラウドやザックながソルジャーを目指したのも、セフィロスがいたからこそ。









Final Fantasy VII ULTIMANIA Ω World of FFVII

①ワールド裏ガイド

②乗り物グラフィティ

3アイテム図鑑

4 バトル回顧録



物語を進める途中で通り過ぎる、街や 村、建物――それらのマップのひとつ ひとつには、細部に渡る描きこみがほ どこされ、独自の世界観が構築されて いることにお気づきだろうか? そうし た描きこみの正体を解き明かしつつ、 ときには考察などもまじえて、『FFW』 の世界の深みに触れてみたのが、この 「ワールド裏ガイド」。攻略的な視点抜 きで、想像をめぐらせながらマップをな がめるのもまた楽しい、と感じていただ けたら幸いだ。なお、本コーナーの内 容は、インターナショナル版同梱の「FF ₩ パーフェクトガイド をベースに、本 書独自の解説を加えたものとなっている。

「FFVII パーフェクトガイド」とは?

『FFVII インターナショナル』に4枚目のディ スクとして同梱されているPS用ソフト。キ ャラクターやアイテム、ワールドに関する データベースのほか、メイキングムービー なども収録されている。













八番街

壱番魔晄炉を爆破した直後と、シスター・レイの暴走を止めるときに訪れる 場所。ミュージカルやコンサートなど の娯楽が盛んな街だが、隣接した壱番 魔晄炉の爆発により、少なからぬ被害 を受けている。



CDのポスター

いくつかのCDが宣伝されている。上部の「VELVET VOIX」とは 「ビロードのような声」という意味。

ミュージカル「LOVELESS」の告知ポスター

「LOVELESS」とはミッドガルで毎年公演されているミュージカル。ゲーム中に実際に観る機会はないが、ラストシーンの展開だけは最終決戦直前に飛空艇でシドから聞ける。ちなみに、七番街スラムでは、新米の神羅兵が自分の先輩を「LOVELESS」の鑑賞に誘うというひと幕も。

バーゲンのポスター

壊れたパトカー

演劇の公演告知

壊れた消防車

本来なら救助活動にあたるバト カーや消防車までもが、魔晄炉の 爆発によって無残な姿に。



彼女の名前がエアリスとわかるのは、スラムの教会 で再会したとき。なお、オーブニングでは、この場所 にいるエアリスの姿を見ることができる。



⇒オーブニングでエアリスが道路に出たところ。 周囲の風景を上のマップと見くらべてみよう。 ←この時点ではエアリス の名前がわからない。そ のため、「花売り」という 仮の名前が表示される。

ONS F

八番街の変化

物語の終盤になると、クラウドたちはふたたび八番街を訪れる。そのときの八番街には、シスター・レイやその土台が設置されており、以前とは雰囲気がちがう。また、土台の支柱があるせいで、はじめてエアリスに会った場所には行けなくなっているのだ。

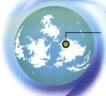


◆壱番魔晄炉を爆破した直後は、逃げまりなる人やアバランを読むから警告文を読む人などがいる。



→物語の終盤に訪れたときは誰もおらず、シスター・レイの土台やハシゴが設置されているのみ。





七番街スラム

反神羅組織「アバランチ」のアジトが ある街だが、住人のなかにその事実を 知る者はいない。街の近くにミッドガ ルの上層へ行くための列車の駅がある ことから、バレットたちはこの街が活 動拠点に最適と考えたようだ。



この人に注目!! 情報通の女性

ニュースなどで得 た情報を周囲の人々 に教えている。しか し、バレットたちの 正体は最後まで見抜 けなかった。



時 期 話のおおまかな内容 壱番魔晄炉の爆破後、七 番街スラムにもどってきた 魔晄炉の爆破による損失は 10億ギル以上 アバランチが地下のアジト バレットと3人の手下たちの 挙動があやしい に入った アバランチが七番街スラム みんなでセブンスへブン内を を出発した のぞいていた

壊れた街頭テレビ

七番街スラムには 街頭テレビがあった が、プレジデント神羅の出演し た番組にバレットが腹を立て、 腕ガンで壊してしまったらしい。



調理場

大型換気扇

アバランチ

特製アルコール

テレビ

初心者の館 道具屋 武器屋

ジョニーの家



プリンター付き白板



アバランチの旗



モチーフはド クロで、その中 央にはアバラン チ(Avalanche) の頭文字が。

ジェシーのカスタムPC

テレビ

マリンの落書き



サンドバッグの中 心部分に描かれてい る。マリンなりの悪 いヤツのイメージ?

ジュークボックス

ピンボール COWBOY RIDE 隠しエレベータに なっており、ここか

らアバランチのアジ トへ移動できる。

蜜蜂の館のマッチ



蜜蜂の館の広告 が書かれている。 セブンスヘブンの 客が置き忘れたの だろう。









トイレットベーバー

お茶くみ人形

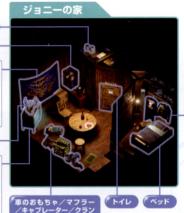
暴走族「亜薫乳血」の旗

本家・アバランチ の旗とはデザインが ちがう。リーダーは ジョニーだろうか。

野球のトロフィー

テレビ

街頭テレビが壊れ ているため、このテ レビを目当てにジョ ニーの家を訪れる人 もいるらしい。



ライダースーツ/皮ジャン





どちらもジョ ニーが愛用して いる服のようだ が、旅立つとき には置いていっ た模様。

この人に注目!! ジョニーの両親

ジョニーとちがって、マジメそう な夫婦。夜遊びが過ぎる息子を閉め 出したりしたが、息子が旅立ったあ とは心配で落ち着かずにいる。



★実際にこの夫婦と会話ができるのは、 ジョニーが旅立ったあと。

道具屋 消火栓

マテリア壺

マテリアを入れて おくための容器。た くさん入れると、取 り出すのが大変そう。

みかん箱



「腕ガン」のチラシ

腕ガンとは義手の かわりに装着する銃 のことで、バレットも右腕に腕 ガンをつけている。このショッ プでは、バレットの腕ガンより も高性能のものがわずか350 ギルで売られているが、それを 買わなかったアバランチは、か なりの財政難?



射的のマト 武器屋

アサルトガン/スパイダーショット /バズーカー/腕ソウ/腕クリップ

さまざまな武器や義手が展示 されているが、アサルトガン以 外は買うことができない。

強化戦闘員の頭



神羅ビル内にいる モンスターの頭部。 実物よりもはるかに 大きい。



E ST

爆弾の箱

箱の上では、子どもが 遊んでいたり、ゴロツキ たちがたむろしている。 ちょっとアブなすぎ。

この人に注目!! 初心者のゴロツキたち

クラウドにバトルを教えてほしいと言ってく る3人組。七番街ブレート落下時に彼らは命を 落とすが、アルジュノンでは……(→P.252)。



◆絶えずボージングを くり返しており、やる 気は十分。なお、話し かけているあいだは動 きが止まる。

富士山のベナント/ハワイのベナント/成田山の提灯

ミッドガルでも、お みやげと言えばコレな のだろうか。ちなみに、 ゲーム中では、移動範 囲の関係でこれらを見 ることはできない。



七番街スラムの周辺の様子

七番街スラムの近くには、上層(七番街)のブレートを支える柱や、ミッドガル内を走る列車の駅がある。それぞれの場所には、言動がおもしろい人物もいるので、片っ端から声をかけてみるといい。



◆支柱の近くで、六 番街へのゲートを封 鎖している神羅兵。 ふたりのやりとりは 見ていて楽しい。

→列車の駅には、見 つめ合ったまま語り 合うカップルがいる。 その状態は翌朝まで つづき、ついには両 者とも睡魔でダウン。







スラム教会

スラム街では数少ない教会。老朽化が 進んでおり、天井、壁、床のそこかし こに穴が開いてしまっている。そのか わり、天井から陽の光が射しこみ、床 の割れ目には花が咲き、おだやかな空 気が内部を包みこむ。



モススラッシャーの頭

神羅ビル内を警備するロボットの頭部。そば にある教会と比較すると、かなりのサイズだ。



←実際に神羅ビルで稼働 しているモススラッシャ 一の姿。教会横にあるも のと比較してみよう。

壊れたステンドグラス

教会・奥

エアリスが育てた花

枯れかけた土地で奇跡的に咲い ている。上層から落ちてきたクラ ウドを受け止めるほどの強さと、 レノが上を歩くだけでぐしゃぐし ゃになるモロさを併せ持つ。







不発のロケット

神羅カンパニーが過去に試作したものの、事故で ここへ落ちてしまったロケット。神羅兵から逃げる 途中、エアリスは床から足を踏みはずすが、この口 ケットがすべり台となってケガをせずにすんだ。



←ここにあるロケット の話は、ダイヤウェポ ンがミッドガルを襲撃 する時期に、シドから 聞くことが可能。

MIDGAR AREA

伍番街スラム

雰囲気は七番街スラムと似ているが、 建物のほとんどが廃材で組み立てられ ていることを考えると、こちらのほう が生活は厳しいようた。街の周辺には ジャンクの山があり、子どもたちにと っては格好の遊び場となっている。



この人に注目!! 伍番街を歩く女性

街をウロウロしながら、落ちているものを 拾っている。話しかけると、彼女が向いてい る方向について語ってくれるが、その方向は話 しかける時期によって変わるのだ。

時期	セリフ	
七番街プレート落下前	何をしてるかって? 下を向いて歩 いてるのよ。下にはいろいろ落ちて いるけど上を見たって何も落ちてや しないもの。でしょ?	
七番街プレート落下後 〜メテオ発動前	あんなものが落ちてくるなんて これからは上を向いて歩いていこう っと。	
メテオ発動後	もう下を見るのも上を見るのもやめた! これからは前を向いて歩いていくの! なーんてね。そんな強がり言ってる場合じゃないのよないったいどうなっちゃうのかな。	



←最終的には「前向き」な生きかたに目覚める。ただし、落ちているものを探すことはやめない。

漢方のビン

置き葉漢方葉のビン



レジスター

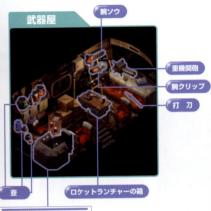
煙突のカウンター





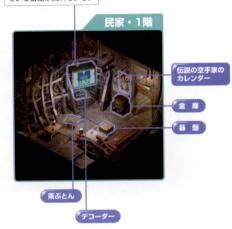






S.I.N. TV

神羅カンパニーが放送し ている番組が流れている。

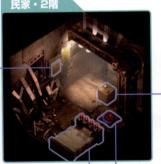


運転席

この店はバスを改造した ものだが、運転するのは不 可能なようだ。ちなみに、 運転席とドアが同じ側にあ るバスは珍しい。

民家・2階





空っぽの引き出し

2階で寝ている少年 が、この引き出しのス キ間にヘソクリを隠し ている(下記参照)。彼 に話しかけると、寝言 で隠し場所を教えてく



目覚ましランプ付きベッド

目覚ましランプとは、ラン プが強い光を発して目を覚ま させるというもの。ランプが 4個もあると、最後まで起き なかった場合、室内がすごい 明るさになりそうだ。

闘魂ざぶとん



中央には、大きな 「魂」の文字が。1階 には伝説の空手家の カレンダーもあるこ とから、この家の少 年たちは格闘技ファ ンと思われる。

れるのだ。

この人に注目!!

ヘソクリ中の少年

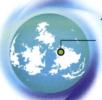
ディーラーを夢見てヘソクリをしており、やがては商品を 仕入れるまでに成長する。七番街プレート落下前だと、少 年のヘングリを発見するチャンスがあるが、ここでヘソクリ を盗んでしまうと、少年は仕入れを断念することになるの だ。とは言っても、そのヘソクリの金額はわずからギル。こ アイテムを仕入れる資金を得たというのか?



↑タンス内のヘソクリを盗まなけ れば、仕入れに成功した記念としてエーテルターボを1個くれる。



↑ヘソクリを盗んでいた場合、少 年はベンをかいているだけで、何 もくれない。



エアリスの家

伍番街スラムの片隅にある一軒家。スラム街とは思えないほどおだやかな場所で、庭にはたくさんの花が咲いている。室内には、凝ったデザインの家具や複数の花が飾られており、華やかな雰囲気をかもし出している。



花壇

土地が枯れつつあるミッドガルでは、数少ない 花壇。なお、花は家のベランダや屋根の上にも咲いている。



セフィランサス ヒメハナヒシソウ アデニウム ベッド

花づくしのインテリア

エアリスの家には、活けた花がたくさん あるが、室内をよく見ると、ランブ、ベッ ドカバー、絵画、じゅうたんなどのインテリアまでも が「花」に染まっている。なお、室内に飾られている 花は、現実の世界にあるものばかりだ(下記参照)。

花の名前	解説	
アデニウム	熱帯地方の多肉植物で、深紅の花を咲かるため「砂漠のパラ」とも呼ばれる	
カキツバタ (杜若/燕子花)	湿地性の植物。丸みを帯びた花びらには白 や黄色の斑点がある	
カノコユリ (鹿子百合)	美しい花を下向きに咲かせる。花びらの斑点が鹿子絞りに似ていることから命名	
カロライナジャスミン	熟地に生息するツル性の低木で、ジャスミンに似た香りを発する	
グランド・パラダイス	スカシユリ(花びら同士の間隔が広いユリ) の一種。深紅の花びらが美しい	
シンキリシマリンドウ (新霧島竜胆)	園芸用として人気のあるリンドウで、青紫 の花を咲かせる	
ゼフィランサス	白い花びらが特徴。雨が降った翌日に咲く ため「レインリリー」とも呼ばれる	
ヒメハナビシソウ (姫花菱草)	小型の花菱草。その名のとおり花びらがひ し形になっている	
モモイロヒルザキツキミソウ (桃色昼咲き月見草)	花を昼間に咲かせる月見草で、花びらの色 がピンクなのが特徴	
געכע	横に大きく広がった花びらを持つ花。日本では「彼岸花」という名前でおなじみ	
レプトシフォン	松に似た葉を生やし、小さな花を咲かす。 花の色は、白、黄、赤などさまざま	

געבע

シンキリシマリンドウ

レプトシフォン



ほかのスラム街と同様に、陽の光が射 さず荒れた場所。七番街スラムからの **通行が制限されていたり、道路の一部** が陥没していることもあり、ここを訪 れる人は少ない。本来なら人が集まる はずの公園も、無人と化している。

みどり公園の変化

この公園は、七番街スラムに隣接した 位置にあるため、七番街プレート落下時 にはその余波で多くの施設が壊れてしまう。



←公衆便所が横倒し になったり、すべり 台に数本の鉄骨が刺 さるなど、見るも無惨な姿に。

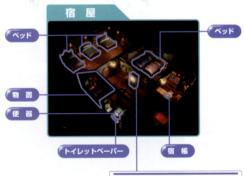


マテリア屋

定食屋「めし処」

六番街スラムにある商店街。武器屋や マテリア屋に加えて、洋服店や定食屋、 さらには紳士の社交場といった、ほか のスラム街にはない店もある。多くの 人が集まる場所だけに、出会える人た ちの性格と性別はさまざま。





招き猫



かなりサイズが大き い。薬屋の前にあると いうことは、製薬会社 のマスコットキャラク ターなのかも?

ドリンクの自動販売機

宿泊客のみ商品が買える。マテリア 屋の主人から、商品の調査を頼まれた ときに「女性には頼めない品」と言わ れるが、実際には一般的なものばかり。 使い道によっては……ということか?

値 段	買えるもの	
200ギル	気合充填ゴールドセット	
100ギル	スタミナ回復ドラッグセット	
50ギル	キン肉スッキリぬり薬セット	

ウォールマーケット







花の値段

◆ふだんはおし とやかだが、門 下生の言動によっては鉄拳制裁。

クラウドが蜜蜂の館に入店しているあいだ、外にいるエアリスは男たちに花を売っている。花の売値は彼らから聞くことができるが、相手の印象によってエアリスが値段を変えているのがおもしろい。

相手	花の値段	
ジョニー	1ギル	
ゴロツキ	300ギル	
呼びこみ	500ギル	

蜜蜂の館のイメージマスコット



看板

入口付近の顔ぶれ

蜜蜂の館の入口付近には、数人の男がたむろしている。その顔ぶれや行動は、物語の進み具合によって変化するのだ。



◆物語序盤に店の前を ウロウロしていたゴロ ツキは、七番街ブレー ト落下後だと店の用心 棒になっている。

時期	入口付近の様子	入口付近にいる人	
蜜蜂の館入店前	店に入れずウロウロしている男たちがいる		
蜜蜂の館入店時(初回)	男たちがうらやましげにクラウドにすれ客ろ	ジョニー、神羅兵、ゴロツキ、	
蜜蜂の館入店後〜女装前	エアリスが男たちに花を売っている	呼びこみ×2	
女装中	すべての男たちが「クラウドちゃん」に群がる	ジョニー、ゴロツキ、呼びこみ×2	
七番街プレート落下後	女装の趣味があると誤解されたクラウドが入店禁止に		
メテオ発動後	神羅に占領(?)され、入口には見張りの神羅兵が		







化粧室

この人に注目!! みつばち嬢



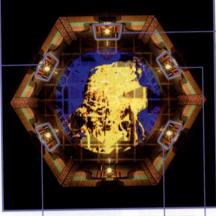


蜜蜂の館

ウォールマーケットの一角にある会員制のアヤしい店。店内にあるすべての部屋は、蜜蜂の巣穴と同じ六角形となっており、女性ないし男性コンパニオンが相手をしてくれる部屋もあれば、入店した客だけで楽しむ部屋もある。

蜜蜂の館にいる女性コンパニオンで、蜂を モチーフとした服を着ている。クラウドのような無愛想な客にも笑顔で応じるが……。

ロビー



団体様の巣箱

女王蜂の巣箱

ゴールドソーサーからきた社長と社員が 演劇に興じている。部屋のおもな利用法は、 「女王」の文字から連想できるとおり。

恋人の巣箱

カップル用の部屋。クラウドが入店した ときは老夫婦がいて、室内の独特なレイア ウトにとまどっている。

化粧室







愛の巣箱/団体様の巣箱



愛の巣箱と団体様の巣箱のちがい

蜜蜂の館では、愛の巣箱か団体様の巣箱に入ることが可能。どちらも内装は同じだが、接客する人がちがう。愛の巣箱ではみつばち嬢が相手をしてくれるのに対し、団体様の巣箱ではムッキーひきいるマッチョ集団が登場するのだ。

THE PURCHASE



マッチョ御用達(?)の本。 内容が気になるが、読むには それなりの覚悟が必要かも。

コルネオの館

ウォールマーケットを仕切っているコ ルネオの豪邸。ハデな装飾品や意味不 明な看板など、コルネオの性格が反映 された悪趣味な造りになっている。館 の外には複数のラーメンの屋台がある など、謎も多い場所だ



おしおき部屋 受 付 ぎょうざ(「業座」)

どでかい壺

ウータイにあるか め道楽本店の前にも 似た壺が置かれてい る(→P.283)。

ぶうのついたてぷう?



看板などの文字にはこんな意味が

コルネオの館にある看板などの文字は、 ほとんどが当て字となっている。「落とし 穴」や「片づけて」をのぞくと、看板などに書かれてい

るのは食べ物の名前ばかりだ。



◆食べ物の名前が多いのは、コルネオが 食欲旺盛だからか?





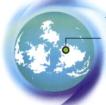


◆クラウドたちは

この文字に気づか なかったのか、コ ルネオの策略にハ マってしまう。 上下合わせて「天丼」 となる。油っこい夢が

見られそうだ。





神羅ビル

神羅カンパニーの本社ビル。全70階の 高層ビルだが、実際に入れるフロアは 1~3階と59~70階のみ。神羅兵やセ キュリティ装置によるさまざまな警備 態勢が敷かれているため、最上階まで 行くのはとても大変だ。



★神羅ビルに入れる機会

物語の序盤、クラウドたちは、タークスに連 れ去られたエアリスを追って神羅ビルへ潜入す る。また、物語の終盤でも、シスター・レイの暴走を止め るための移動中に、神羅ビルへ立ち寄ることが可能だ。

物語の序盤



↑上層からぶら下がったワイヤーなどを伝っていくと、神羅ビールの手前にたどり着く。

物語の終盤



↑バラシュートで八番街に降下したあと、列車の螺旋トンネルを経由すれば神羅ビルへ行ける。

今週の標語

今週の標語

神羅の未来は世界の未来!! 境味の光りで明るい世の中!!

わりとオーソド ックスな内容。毎 週こんな感じなの だろうか。

pA-86式(→P.309)

pA-16式



sA-37式(→P.308)

sA-27式(→P.308)

エレベーター

sA-47式

sA-17式

バレットたちが神 羅ビルから脱出する ときに乗るトラック。



館内インフォメーションボード

לעםל

外観エレベーター



ビルの外周にあるシース ルータイプのエレベーター。 1階、59~66階、69階を 行き来することが可能。

◆タークスに連行されたり、神羅の兵器と戦ったりと、さまざまなイベントが発生する。

この人に注目!! 1階にいる人たち

アバランチの襲撃におびえる、総勢7 名の人々。クラウドが近づくといっせい に逃げ出し、追いつめようとしても、最 終的には屋外や2階へ逃げられてしまう。



◆追いかけるメ リットはないが、 ワラワラと逃げ まわる姿は見て いて楽しい?

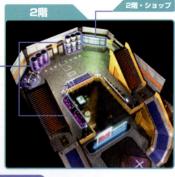














レジスター

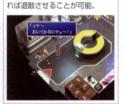
神羅製品ディスプレイ

ヘルメット

すべてレース仕様 で、デザインもさま ざま。さすがに、バ トルで役に立ちそう なものはない。

神羅製品CM用モニター

魔晄エンジンを搭載した自動車 のプロモーション映像が見られる。 1回目に神羅ビルを訪れたときに は、モニターの前にいるカップル がジャマになるが、2度話しかけ



3階

神羅ビルの階段の長さ

神羅ビルの上層へ向かうには、正面突破のほかにも、裏口から潜入するという方法がある。しかし、そのときは、1階から59階まで、想像を絶する長さの階段をのぼることになるのだ。この階段だが、踊り場が116段(1階と59階の足場を含めると118段)あるため、「踊り場2段で1階」と数えれば、現在いる階数を知ることができる。



◆エアリスを助ける ときは、クラウドた ちが階段をのぼりな がらさまざまな会話 をする(→P.97)。

ハーディ=デイトナ(→P.301)

神羅ビル脱出時にクラウドが運転するバイク。これに乗ったまま階段を下り、1階にいた仲間たちと合流する。



◆盗んだバイクで走り出すミッドガルの夜。なお、メテオ発動後に訪れると、バイクがもとの位置にもどっている。

pA-36式 pA-56式 pA-66式

(ロッカー

F-4-

セキュリティーシステムコンピューター

警備モニタールーム

警備員は全員で見まわりに出たようで、クラウドたちが訪れたときには離もいない。なお、はじめて60階に着いたときのムービーではモニタールームの様子(写真参照)が映し出されるが、60

階のモニタールーム とは設備の配置がち がうし、居眠りして いる警備兵もいる。 おそらく、別のフロ アにあるモニタール ームなのだろう。



60階

操作盤

神羅一族の銅像

神羅一族の歴史の長さを示す かのように、数多く立ち並ぶ。 そのおかげで警備員から身を隠 して移動できるのだが。

この人に注目!!

ノカードキー62を持つ社員

上の階へ行くためのカードキーを管理している彼は警戒心ゼロ。クラウドを修理課の人とまちがえて、あっさりカードキーを渡してしまうばかりか、「エアリスはどこだ!」と問いつめても、受付嬢のことだとカンちがいするだけで、クラウドたちが侵入者とは気づかない。



◆59~60階での セキュリティが厳 重ということもあ り、ここは安全だ と思いこんでいる のだろう。

61階



リフレッシュツリー

酸素の供給や目の保養など、社 員に心身の安らぎを与えるための 樹木。ふつうの会社では考えられ ないくらい豪勢な設備だ。

資料管理ファイル

ミッドガル市長ドミノの部屋

市長のオフィス が、市役所ではな く企業の自社ビル 内にある。ミッド ガルの実権を神羅 カンバニーが掌握 していることを 徴する場所だ。



↑応接セットが用意されているが、訪れる人は少なそう。











63階



63階の構造

63階では、各部屋にあるクーポン券を 回収して、アイテムと交換することが可 能。しかし、通路内のドアは3回までしか開けられ ないため、すべてのクーポン券を回収するには、移動 -トをよく考える必要がある。







神羅ジム特製ドリンク



1本250ギル。自動販売機に ギルを投入しても、故障で何も 出てこないが、メテオ発動後に 自動販売機を調べれば、能力値 を上げるアイテムが2個出てく こんな故障なら大歓迎。



バタフライアーム

腹筋ベッド

ランニングマシーン

バイスクールマシーン

ウェイトトレーニングベッド

65階



ミッドガルの模型

街のパーツの大半が 別の部屋に置かれてい る。すべてのパーツを セットすれば、新しい カードキーが手に入る という仕組みだ。

この人に注目!! 書類を運ぶOL

各部屋を順番にまわり、熱心に仕事をしているように 見える。しかし、部屋に入っているときに話しかけると、 その部屋にいる男性に対する彼女の本音が聞けるのだ。



◆いろいろな男性と出会える ことがOLの特権と語るが、 彼女の合格基準は高そうだ。

66階 魔晄炉制御ルーム 倉庫

トイレ

誰もいないのに声が聞こえると、気 味悪がられている場所。心霊スポット かと思いきや、重役会議室の声が通気 ダクトを伝わっていたというオチ。





独房

タークスにつかまったクラウ ドたちが監禁された場所。企業 ビル内に独房があるという事実 は、神羅カンパニーが裏の顔を 持つことを如実に表している。



ジェノバ



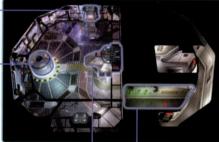
ニブル魔晄炉から移送さ れたジェノバの胴体。のち に、ここから抜け出し、惨 事を引き起こす。

監視ルーム

実験用サンプル配合シリンダー

エアリスとレッドXIIIが配合 されそうになった場所。はたし て、どのような手順を踏ませる つもりだったのか……。

68階



実験室は……の宝庫

このフロアには、合計4個のア イテムが落ちている。最新設備の ある場所だけに、エーテルやエリクサーかと 期待して拾うと、いずれもポーションという 衝撃の結末に……。



◆決して無用なア イテムではないが、 なぜか切なくなっ てしまう瞬間。

シリンダー遠隔操作ルーム

Inspection Walk (検査廊下)

セキュリティのIDを調べるた めのセンサーが3ヵ所にある。

この人に注目!! 宝条の助手

実験用の装置を操作しており、エアリス救出後 に話しかけると、降伏の証として新しいカードキー をくれる。その後の彼は、オリジナル版では同じ 場所にとどまるのに対し、インターナショナル版 では検査廊下を通って下の階へ逃げていく。カー ドキー持ってないのに……。



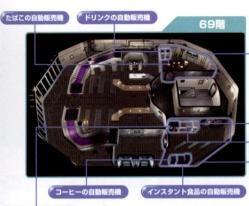
◆逃げた宝条のかわ りに問いつめても、 宝条に指示されてや ったと弁明するだけ で重要な情報は得ら れない。











秘書室

ブレジデント神羅が 「何かあるなら……秘 書をとおしてくれたま え」と言うので、行っ てみたらいつも無人。 ウソつき社長だ。



新聞の自動販売機

たばこの自動販売機

休憩ルーム

この場所では、飲み物やたばこだけでなく、食事や新聞まで自動 販売機で手に入るようになってい る。ブレジデント神羅も利用する ことがあるのだろうか?

ドリンクの自動販売機



神羅カンパニーの社長のイス。 ブレジデント神羅は、ここにす わったまま、セフィロスの刀に つらぬかれて命を落とした。





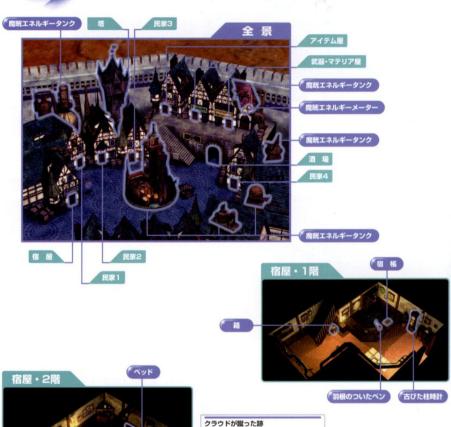
ヘリポート

プレジデント神羅や ルーファウスがヘリコ ブターに乗り降りする ための場所。クラウド たちがルーファクスと はじめて対面し、戦い を挑む場所でもある。





ミッドガルのように、魔晄エネルギー に頼って生活している町。魔晄炉はな く、ミッドガルから供給されたエネル ギーを貯蔵タンクに蓄えて利用してい る。周囲に高い壁があるのは、モンス ターの侵入を防ぐためだろう。



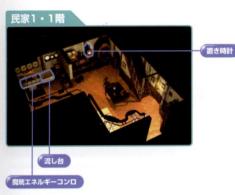
ラジオ

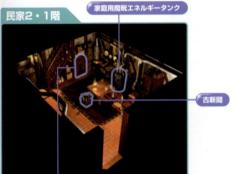
この棚の上段には、ラストエリク サーが置かれている。そのままだと 手が届かないが、何度か調べるとク ラウドが棚を蹴り、衝撃でラストエ リクサーが足元に落ちてくるのだ。



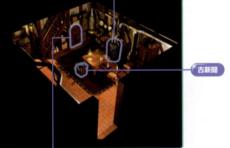
↑やはりRPGの主人公は、人サマの家 具に容赦がない。











イヌの部屋 カームにあるそれぞれの民家では、 階段脇の扉を開けるとアイテムが見 つかる。しかし、この家だけは例外 で、扉のなかからイヌが飛び出して



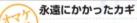
★どんなアイテムがあるのかと期待して扉を開けると、予想外の出来事にビ ックリする。



ラジオ

ミッドガル内の放送を受信できるのか、 カームにはラジオを置いている家が多い。 一方、テレビはカームの住人にとって高級 品のようで、酒場にしか置かれていない。





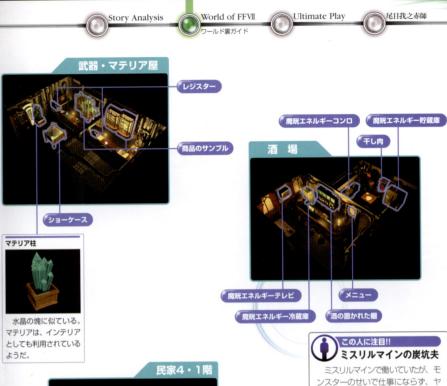
民家2.2階にある「鍵のかかった箱」は、 カギを見つけてくれば開く……と思いがち この箱のカギはどこを探しても手に入らない。



◆1階のイヌと同じく、 ちょっとイジワルな仕掛けだ。 ベッド



家具も存在しない。







ケ酒を飲んでいる。また、メテオ発



インターナショナル版にのみ登場。メテオ 発動後にクラウドたちに特定のアイテムを要求してくるが、それらを渡すと、「せんすい」などの責重なマテリアや海チョコボといった 豪華な謝礼をくれる。ちなみに、この老人は 希望するアイテムをすべて受け取ると、どこかへ旅立ってしまう。



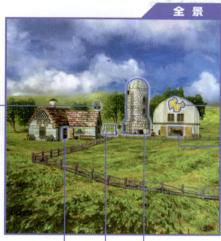
◆クラウドたちに 要求するアイテム は、死んだ友人の 冥福を祈るために 使うらしい。



GRASSLAND ARE

チョコボフ

老人とふたりの孫が経営している、チ ョコボの牧場。近くにある湿地帯を渡 ろうとする人にチョコボを紹介したり、 それを捕獲するためのマテリアや野菜 を売ったりして生計を立てている。チ ョコボの飼育を頼むことも可能



戸

グリングリンの描いた チョコボの絵



遠くからでもよく見え るほど大きな絵。グリン グリンのチョコボに対す る愛情が伝わってくる。

チョコボ小屋



チョコボの牧場だ けあって、風見鶏も チョコボがモチーフ になっている。

風見チョコボ

グリン&グリングリンの家

コンロ 石ガマ

かわいいチョコボの

チョコボまんじゅう

草を発酵させてサイレージ

という飼料(エサ)を作り出 すための施設。チョコボもサ イレージを食べるようだ。

焼き印がポイント。

チョコぼう

を流用しているだけかも?

チョコボ小屋には 「チョコぼう」という チョコボ用の飼育スペースがあ る。その名前は、小部屋を意味 する「房(ぼう)」と、チョコボ の「ボ」をかけているのだ。

グリンが宿泊用に貸し出 しているが、3つあるとこ

ろを見ると家族で使うもの

「チョコぼう」とは?



カップリングルーム

チョコボを交配させる場 所。設備がいいのか、あっ という間に産まれて育つ。













星の飾りがついている。

JUNON ARE アンダージュノン

神羅が真上にジュノン要塞を築いて以 来、海の汚染が進み、すっかりさびれ てしまった漁村。のどかな風景がかろ うじて残っているが、あちこちで要塞 を支える、高圧電流の流れる鉄塔がも のものしい。



的な絵。





ジュノン空港 & ジュノン港

ジュノン空港は飛空艇の基地 ハイウ インドや輸送艇が停泊しているほか ルーファウス歓迎パレードに参加する 兵士の控え室もある。一方、ジュノン 港には運搬船が停泊中で、これに乗れ ば西の大陸へ渡れる。





ロッカー

この人に注目!! 隊長と部下たち

クラウドを神羅兵と思いこみ、ルーファウ ス歓迎パレードでのお迎えやお見送りのしか たを教える3人組。彼らとは、のちに潜水艦 のなかで再会することに(→P.189)。



←妙に張り切って いる隊長と、「~であります!」がログ セの部下たち

神羅兵士の制服

このロッカーのな かに、クラウドが着 替える神羅兵の制服 が入っている。

神羅輸送ユニットゲルニカ(→P.305)



エレベータ

ハイウインド(→P.302)

高い壁 ジュノン港 冷たい海水

きれいな夕焼け

運搬船がコスタ・デル・ ソルに停泊しているとき のみ見ることができる。

ジュノン地下へ (ただいま工事中)

最初は通れないが、海底 魔晄炉へヒュージマテリア を奪いに行くときには通れ るようになっている。













UNONAREA アルジュノン

海から見て神羅ジュノン支社の右に位 置するので、アル(Rightの頭文字のR) ジュノンと呼ばれる街。さまざまな店 舗に加え、兵舎や監視塔などが建ち並 び、建物にはルーファウス歓迎パレー ドのたれ幕が掲げられている。



マテリア屋

ルーファウス歓迎パレードのたれ幕

パレードが終わったあとも、 かけたままになっている。



レジスター

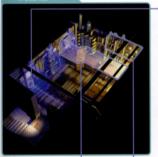
ディスプレイ用マテリア

赤色のマテリアも あるので、召喚マテ リアが買えるのかと 思いきや、あくまで もディスプレイ用で、 実際には買えない。

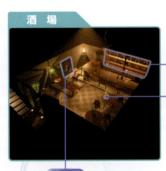


道具屋





防護壁 武器をあつかっているだけ あり、防犯設備はバッチリ。



酒の置かれた棚

吸いかけのタバコ

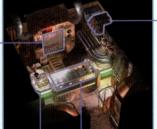
うたた寝している 男が「なんだか、あ たまあつい心地」と 言うのは、これが頭 に触れているせい。

魔女の絵



商品サンブル





酸素ボンベ

海が近いだけに、 このようなものも売 っているようだ。

商品ケース



スキンヘッドの人たち

武器屋の地下にある酒場を貸し切りにして 飲んでいる男たち――どうやら彼らは、スキ ンヘッドの集まりらしい。メンバーのなかに はタークスのルードの姿も。



←ルードに話しか けると、こんなことを言う。頭を隠 さないのが彼らの ルールだとか。













エルジュノン

海から見て神羅ジュノン支社の左に位置するので、エル(Leftの頭文字のL) ジュノンと呼ばれる。神羅会員制BAR にはタークスのメンバーたち、神羅兵 の兵舎にはミッドガルから出張してき た神羅課長の姿が見られることも。



兵舎2

場末の安宿/なんでも屋/アクセサリー屋

神羅会員制BAR

武器屋





女性従業員の私物が入った箱

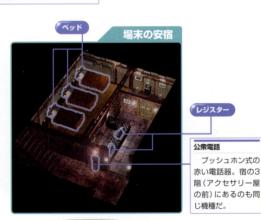
従業員の人数が多いだけに、 私物入れもかなりの大きさ。

この人に注目!! なんでも屋の店員たち

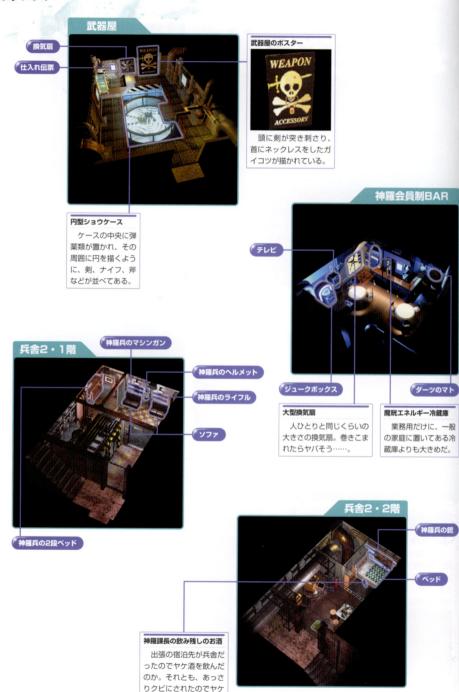
ほかの店との競争に勝つため、なんでも 屋では女性従業員を大勢雇っている。メ テオ発動後には、さらに人数を増やすが、 そのせいで人件費がますますかさみ、店の 借金はふくらむばかりのようだ。



◆店に入ると、女性従業員がいっせいに「いらっしゃいま~せ!」とごあいさつ。



エルジュノン



酒を飲んだのか。





両手を拘束し、罪 人が逃げられないよ うにするイス。

するために、わざわざ中継設備をガス 室のそばに用意したのだろう。



COREL AREA

コスタ・デル・ソル

常夏の海岸に作られたリゾート地。人 気の観光スポットとなっており、水着 のまま歩く人やサーフボードをかかえ た人が数多く見られる。ビーチの近く に建てられた木造やレンガ造りの施設 も、この地の特徴のひとつ。



酒場&武器屋

この人に注目!! 窓辺から手を振る女性

ハイレグにベアトップという大胆な水 着姿で酒場の窓から手を振っている。気 になって酒場に入り、カウンターで仕事 をしている彼女に話しかけてみると……



↑「いらしてくれるとおもったわ♥」と言ったあ と、本心をもらす。「つったさかな(釣った魚)」 とは、呼びこんだ客のこと。

ふかふかベッド 売り家 ハト時計 化粧台 ソファ ついたて 洗面台

カンテラ 別荘の管理人が、仕事もせ

ずに机を枕にしていた結果が コレ。この管理人は、何度か 話しかけたり室内のアイテム を取ったりすると目を覚ます が、すぐに寝直してしまう。

管理人のよだれ





バスタブ

木箱

別荘の購入

コスタ・デル・ソル・イン

この別荘はプレジデ ント神羅のものだった が、クラウドたちが訪れたときに は売りに出されている。30万ギ ルもの代金を支払うと、マップ名 が「売り家(旧神羅べっそう)」か ら「クラウドべっそう」に変わり、 タダで宿泊できるようになるのだ。















ショートボード

ジュークボックス レジスタ-ウエットスーツ ロングアイランドアイスティ ビール



ショートボード

ロングボード

を混ぜた酒にレモン を添え、見た目を紅 茶に似せたもの。



原料としたアルコー ジュースやシロップ ル飲料。多くの国で を混ぜ、朝焼けの色 愛飲されている。

テキーラサンライズ



ジンやウォッカなど 麦芽やホップなどを テキーラにオレンジ を再現したもの。

ビール



蜂の館にいたムッキ 一が飲んでいる。





クテルの代表格。



定番中の定番と言え ハワイの空や海をイ 鮮やかな緑色のカク る酒。この席では蜜 メージさせる青さが テル。材料はドライ ウリという、南国カ ジンやメロンリキュ ールなど。

酒場にいるあの人

ビーチの酒場だけあって、肌もあらわな人が 多いが、それにまじって蜜蜂の館にいたムッキー

の姿もある。クラウドが団体様の巣箱に入ったときにムッ

キーは「これから、太陽 のふりそそぐ国での合宿 もある」と語っていたが、 それがコスタ・デル・ソル だったわけだ。

→ムッキーが語るコスタ・デ ル・ソルの感想。彼にとって は最良の場所なのかも。

女性慣れしていな

いジョニーには、

かなり刺激的なも

のにちがいない。





ジョニーと同棲中で、メテオ発動後に はプロポーズまで受ける。いつ訪れても シャワーを浴びていて、話しかけること ができない。



↑彼女が口を開くのは、この場所で最初にジョ 一と会話をする場面のみ。



七番街スラムの

実家にあったもの

と同じデザイン。

よほどお気に入り なのだろう。







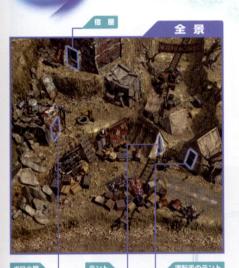
港に登場する乗り物コスタ・デル・ソルの港には、さまざまな乗り物が登場する。左のマップCGにある乗り物のほかに、クラウドたちが密航した運搬船や、ルーファウスが乗るスキッフも姿を見せるのだ。

↑ルーファウスがコスタ・デル・ソルを出発するシーン。右上にスキッフ、左に運搬船が見える。

OLD SAUCER AREA

北コレル

コレル村への神羅カンパニーの襲撃から生き延びた人たちがいる場所。彼らはテントや廃屋で暮らし、ジャンク品を売ることで生活している。片隅の区画に神羅の娯楽施設へ行くためのロープウェイ乗り場があるのは皮肉な話だ。



※インターナショナル版では、左下にゴールドソーサーの看板がある

北コレルの崩壊

コレル魔晄炉のヒュージマテリアを回収 するさい、暴走した列車を止めないと、北 コレルのいくつかの施設が破壊されてしまう。破壊さ れた場合、下の写真のように、住人の居場所や言動 が大きく変わるのだ。



←暴走した列車に我 が家や店を奪われて しまった人たちは、 ショックでその場に 立ちつくしている。







←破壊されたテント にいた老婆は、近く のボロ小屋に避難 し、そこにいる老人 とステキな関係に。



この人に注目!! ボロ小屋の未亡人

コレル魔晄炉の事故で、若くして 夫を失った女性。メテオ発動後に話 しかけると、夫の形見(=バレット の究極リミット技)をくれるが、亡 き夫も腕が銃だったのだろうか?



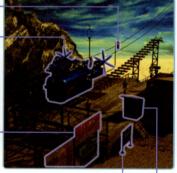




↑暴走した列車が北コレルに突入したあとは、様子を見るために珍しくテントから出てくるが、このときのセリフも意味不明。



「GOLD SAUCER (ゴールドソーサー)」 「AMUSEMENT RI DE(娯楽用の乗り物)」 「競技場 出場者募集」 と書かれている。



行き先「黄金円盤」

黄金 (Gold) と円盤 (Saucer) で「ゴール ドソーサー」。 改札









イベントスクェア



かつて焼き払ったコレル村を隠すかの ように、神羅が村の真上に建造した娯 楽施設。園内のあちこちには、デブチ ョコボやモーグリといった、『FF』シ リーズでおなじみのキャラクターたち の姿も見られる。





安全栅



ときどきこの場所に現れ、 1000ギル=10GPのレー トで、一度に100GPまで 売ってくれる。



デートイベントのと きに上演されるお芝居 (→P.460)の台本。あ れらの選択肢も台本に あったのか?



モーグリ型スピーカー

ターミナルフロア



インフォメーションボード



調べると、神羅の あいさつ文と各アト ラクションの簡単な 解説が読める。



ラットホーム



チケット売り

ゲーム結果掲示板

「シューティングコー スター』の1~3位のス コアが確認できる。

D SAUCER AREA ゴールドソーサー

ゴーストホテル



頭蓋骨





天井からぶら下がっている、ホテルのマス コットキャラクター。ふだんは高いところにい るが、フロントやショップで呼び出すと、お客 の前に下りてくる。



ゴーストホテル・ロビー

◆「キャー」という叫び声とともに登場。 一応、このホテルの 人気者らしい。

モンスターの頭蓋骨 キャンドルスタンド



クモ

モンスターの置物

コウモリの本棚

宿帳 古びた振り子時計

モンスターフラワー



モンスターチェス



各コマが召喚獣の形 をしたチェス。これを 遊んでいるふたりは幽 霊なのか、ときどき姿 が見えなくなる。

のぞきこむ と、自分以外 に幽霊の姿も 映っている。

8タイタン ③アレクサンダー 9クジャタ **④パバムート** ⑤ババムート零式

①オーディーン

②ラムウ

⑥シヴァ

③クシャッ⑩テュポーン⑪イフリート⑫リヴァイアサン

⑦チョコボ&モーグリ

モンスターチェスのコマ

いくつかをかたどっている。コマだけ見 れば、黒のほうが圧倒的に強そうだ。

モンスターチェスのコマは 『FFVII』に登場する召喚獣の



ハロウィンのとき に家の軒先に置かれ る、かぼちゃのオバ ケのランタン。

ゴーストホテル・ショップ



内臓のアルコール漬け

レジスター

ネズミ





GOLD SAUCER AREA ゴールドソーサー

マルチスクリーン ワンダースクェア

TV Station

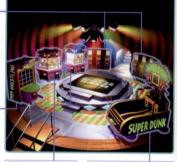
渡り廊下

ベンチ

スコープムービー

このゲームだけは実際には遊べない。

ワンダースクェア・1階



アームレスリング メガすもう

1プレイ100ギル。 ●ボタンを連打して 競う腕相撲。相手は 相撲取りとレスラー のふたりから選べる。

ワンダーキャッチャー

1プレイ100ギル。 さまざまな景品が手 に入るが、何が取れ るかは運しだい。

バスケットゲーム

1ブレイ200ギル。タ イミングよくボタンを押 し、ボールをゴールに投 げ入れる。連続して入れ ると、そのぶんGPをか せぐことが可能。

Gバイク

1プレイ200ギル。 バイクに乗り、敵のバ イクからトラックを守って得点をかせぐ。

スノーゲーム

1ブレイ200ギル。 スノーボードに乗って 斜面を滑降。スコアア タックとタイムアタッ クの2種類のモードに 挑戦することができる。



ワンダースクェア・2階

3Dバトラー

1プレイ200ギル。上段・ 中段・下段の3種類の攻撃を 使いわけて敵を倒す。

潜水艦ゲーム

1プレイ200ギル。潜水 艦を操作して、10分以内 に敵の潜水艦を撃沈する。

ワンダーキャッチャー

モグハウス

1プレイ100ギル。 モーグリのモグが主人 公の、心温まる物語が 楽しめる。

うらない

1プレイ50ギル。占いの結果は、ストーリーの進行状況に応じて、下の表のように変化する。なかには旅の進めかたのヒントになっているものもあるのだ。

時期	占いの結果
はじめて入園したあと	対人関係に注意
バギーを入手したあと	ラッキーカラーは赤です
ギ・ナタタクを倒したあと	新しい出会いがあるかも
タイニー・プロンコを入手したあと	探し物は近くにあります
キーストーンを入手したあと	南東の方角に探し物があります
エアリスがいなくなったあと	北の方角に注意
忘らるる都で夜になったあと	大きな転機がおとずれます
飛空艇を入手したあと	あきらめずにがんばろう











観覧車からのながめ

観覧車に乗っているときは、特定のタイミン グで方向キーの←を入力するとクラウドが窓の ほうを向き、園内の各スクェアの様子を見ることができる。 ここでは、その画面を紹介しよう。

スピードスクェア



チョコボスクェア



イベントスクェア



チケットオフィス

レースモニター

チョコボ券売場

自分がレースに出場しない ときは、ここでレースの投票 券を購入でき、的中すればア イテムかGPがもらえる。



チョコボレーシング 管理システム&案内所

チョコボレーサー控え室



選手の更衣室

チョコボレーシングのポスター



GOLD SAUCER AREA

コレルプリズン

砂漠に囲まれた、脱獄不可能な流刑地。 ゴールドソーサーの真下にあり、園長 のディオに罪人と判断された者たちが ここへ送られる。いまやならず者のた まり場だが、数年前まではこの場所に コレル村があった。

ゴールドソーサー・控え室

神羅カンバニーの看板

外観・1



旧村長の家



炭坑夫名簿



壊れたタンス 焼けこげたソファ

血痕

バレットが男を 撃ったときについ たものだろうか?

旧村長の家

壊れた車

運転席

コーツのコンテナ

ゴールドソーサーの看板



段ボール箱

エアーボンベ

ハンドル

シフトレバー

リクライニングシート

チョコボレーサーの名簿



この地からの脱出を夢見 て、チョコボレーシングに 挑戦した者たちの名が、こ れに記されている。

エアーボンベ

エッチな本



アルジュノンの兵 舎にあったものとは 別の雑誌のようだ。

焼ける前の村長の家

もともとコレルプリズンは、バ レットの故郷のコレル村だった場 所。バレットの回想シーンのなかには、神羅に よって焼き払われる前の村長の家が出てくる。



想シーン。棚や ソファの位置が 現在と同じなの がわかる。

割れたフロントガラス

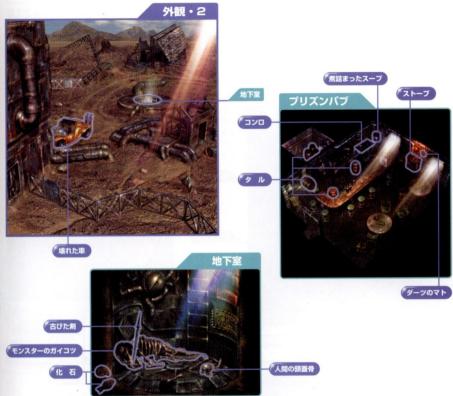


モンスターのキーホルダー



コレルプリズン に出現する敵、ブ ルモーターのマス コットがついたキ ーホルダー。





隠しモンスター登場?

オリジナル版 [FFVII] では、地下室 (井戸のなか)で「テスト0 (ガードハウンド)」というモンスターが低確率で出現することがあった。何もしてこないうえ、ダメージを受けると下の写真のようなセリフを発するヘンな敵だが、全滅させると、なんと40000ギルと400APが手に入ったのだ。



◆かならず4体で 登場。ダメージを 受けると、このよ うにユニークなセ リフを話す。

マリンのお墓/エレノアのお墓

ダインは、コレル村が焼き払 われたときにマリンもエレノア とともに死んだと思いこみ、こ こにふたりの墓を建てた。



A R E

物語のカギをにぎる人物、ザックスの 故郷。数年前に起きた魔晄炉の爆発事 故のため、いまなお住人たちは深い悲 しみに包まれている。あちこちの家に 魔除けのお面が飾られているのは、村 の風習によるもの。





この部屋に同じも のが全部で3つある。 店主はかなりの飲ん べえのようだ。

トラのような

巨大な獣の毛皮 で作ったふとん 兼ざぶとん。

護身用の剣

強盗などにいきなり 襲われても対処できる ように、剣を獣の敷物 の下に隠してある。





旧式ストーブ







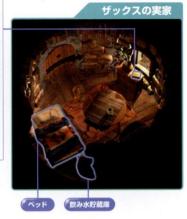




ザックスの手紙

\$50 h. 每50 h.s. ないはを見せ出いてゴナフ。 本名はリルディーになりませったんだ。 をしなことをみとなるようと思って、 対は複雑がなって、リルジャーでがんはっても 1.8 ポーレフレンドサナモました。 4477

ザックスが両親に 宛てた手紙。追伸に 書いてある"ガールフ レンド"とは、エアリ スのこと?



コスモキャニオン

星と生命の関わりについて考える学問 "星命学"の聖地。レッド皿ことナナ キの故郷でもある。岩山の頂上には、 この谷の長ブーゲンハーゲンの住居が あり、そこに天文台とプラネタリウム が設置されている。



パブ「スターレット」

陶器屋の屋台 道具屋

この人に注目!! 星命学の研究者

星命学の研究をするためにコスモキャニオン を訪れた男。メカにもくわしく、故障したバ -を修理してくれる (→P.134)。



←この場所にいると きに話しかけると、 びっくりした彼は谷 底へ落ちそうになる。

番人の小屋

コスモキャニオンを訪れる人を 見張る番人の小屋。クラウドたち も、はじめて訪れたときは、谷へ 入るのをここの番人に断られた。

コスモキャンドル



コスモキャニオン の聖火。はるか昔か ら燃えつづけている が、一度だけ消えた ことがあるらしい。

コスモキャニオン



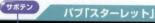


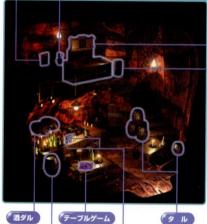
道具屋の奥へ行くには? 行けそうで行けない、道具屋の

製の部屋。メテオが発動したあとなら、赤いローブが取りはずされて、奥へ行けるようになるのだ。



◆赤いローブがかかっている状態。メテオ発動後には、これがはずされている。





フロント

宿屋「シルドラ・イン」のフロント。宿の名前の由来は、「FFV」に登場した竜のシルドラか?

蓄電器

コスモキャニオンでは、風車で生み出 した電力を蓄電器にためておいて使うら しく、あちこちで蓄電器を見かける。

タル

コスモキャンドル/ライフストリーム

どちらも、このお店のオリジナルカクテル。 DISC 1でマスターに話しかけた場合はコス モキャンドルを、DISC 2以降で話しかけた 場合はライフストリームをススメられる。

●コスモキャンドル ●ライフスト!





















レッドXIIIが首に つけている羽飾りの ひとつだろうか?



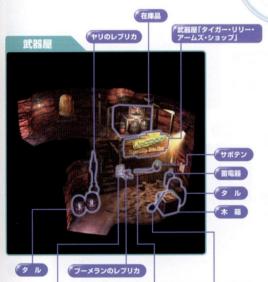
この人に注目!! 「~です」がログセの女の子

何かと「~です」という語尾をつけて話す女 の子。レッドXIIIを慕っており、以下のAまた はBの時期に、レッドXIIIがパーティーにいる 状態で彼女に話しかけると、それぞれ特殊な 会話シーンを見ることができる。

- A ▶ ブーゲンハーゲンを飛空艇に乗せてから、 ミッドガル八番街に潜入するまで
- B▶ ブーゲンハーゲンが息を引き取ったあと



←最初はコスモキャ ンドルの近くにいる が、メテオ発動後は ナナキの部屋にいる。



かめ道楽通信No.4 龜邁楽遜信

ルバイトほしゅう! 医療屋所の道楽」まで

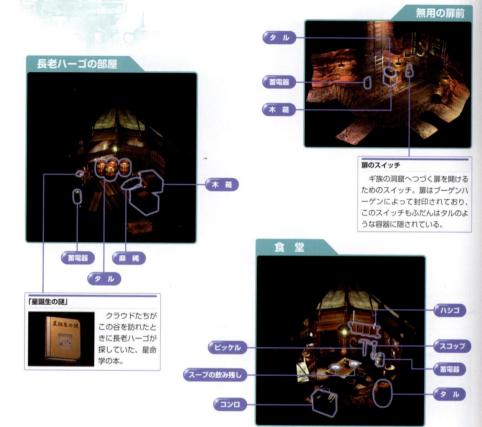
コラのレブリカ

コラとは、先端が 斧のような形をした 片手用の剣のこと。

斧のレブリカ

この谷の住人たちは 争いを嫌うため、店に 展示されている武器も レプリカが多い。

コスモキャニオン





16歳のときから店をやっているという若者。 あまりお客がこないせいか、居眠りをしたり物思いにふけってばかりいる。



◆メテオ発動前では 居眠りしていて、呼 びかけても寝言のよ うに受け答えする。





ハシゴ

マテリア屋の店員は、このハシゴを上った先にあるロフト(?)で寝泊まりしている。

シカのツノ

壺にさしてあるので木 の枝かと思いきや、じつ はシカのツノなのだ。



セトの石像

ギ族から毒を受け、石になってしまった現在も、ナナキの父セトは、村の裏口を守りつづけている。

プラネタリウム

ブーゲンハーゲンの部屋 望遠鏡モニター 冷蔵庫 流し台



ツァイス型とは、ふたつの 球を棒でつないだような形を した投影機のこと。球の部分 に入っている電灯の光で、星 がドームに投影される。



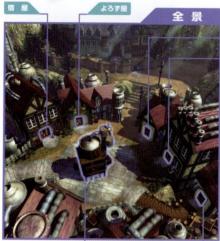
ブーゲンハーゲン自慢 のブラネタリウム。星命 学にもとづいた宇宙の仕 組みが入力されており、 星のさまざまな活動を立 体映像で再現できる。





ニブルヘイム

5年前、みずからの出生の秘密を知ったセフィロスに焼き払われた、クラウドとティファの故郷。村人たちが何事もなかったかのように生活しているのは、神羅の隠蔽工作によるもので、住人も雇われた者ばかりだ。



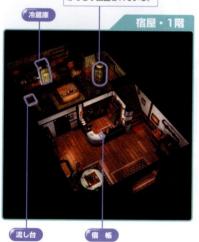
思い出の給水塔

7年前、ソルジャーになる ことを決意したクラウドが、 ティファを呼び出した場所。

小さな姉弟のいた家



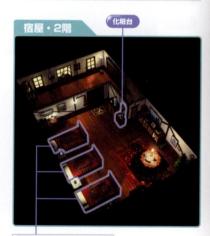
ニブルヘイムの各家庭に かならず設置されている。



5年前と現在のちがい

セフィロスによって焼き払われてしまった町並みを神羅が復興したのが、現在の二ブルヘイム。クラウドの回路シーンに出てきた、5年





ベッド

5年前の事件の直前には、 セフィロスとザックス、神羅 兵の3人がここで眠った。





この人に注目!! 小さな姉弟

カームにおける、クラウドの回想シーンで登場。 姉が何かを言うと、弟がそれをマネしようとする。 なお、現在のふたりは、宝条のセフィロス・コピー 計画の実験台にされて哀れな姿に……。



◆クラウドに、モンスターを倒すのかと 尋ねる姉。弟もマネ しようとするが、最 後のほうの「つける の?」しか言えない。



→現在のニブルへイムでこの家を訪ねると、黒マントの人物がふたりいる。彼言うと、もう一方が何かどようとするのだ。

子どもの落書き

点を考えると、この部屋が姉

弟の遊び場だったようだ。





魔晄エネルギータンク





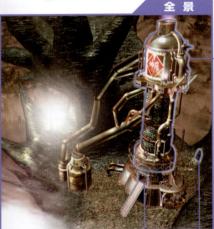






ニブル魔晄

ニブル山に建造された魔晄炉で、5年 前に事故で閉鎖されてしまう。しかし 実際には、ここで秘密裏に宝条の実験 が行なわれ、奥には魔晄エネルギーを 浴びせられた者や、ジェノバと呼ばれ る生物が眠っていた。



ニブル魔晄が

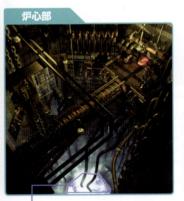


炉心部



ジェノバ

頭部はセフィロス が持ち去り、それ以 外は宝条によって神 羅ビルへ運ばれた。



プレート



魔晄エネルギー

5年前、クラウドに 抵抗されたセフィロス はここに落ちて、ライ フストリームに飲まれ ていった。



実験体となった人間がこ のなかで魔晄を浴びせられ、 モンスターへと変貌する。







神羅屋敷

かつて、ガスト博士や宝条たちの研究 チームが使用していた洋館。現在は空 き家になっているものの、彼らが当時 行なっていた実験の様子をうかがい知 ることのできるものが、地下室をはじ め、屋敷の各所に残されている。

1階・正面

宝条の手紙

2階にあるあやしい金庫は、ダイヤルのナンバーを4回合わせる と開くようになっており、各ナンバーは屋敷のどこかに書かれて いる。この手紙には、ナンバーが書かれた場所に関するヒントが 記されているのだ。なお、【4】(4番目のナンバー) は、ゲーム中で は手紙の空欄部分に隠されている。

●1枚目

私の研究の根連をする者を全て 取り始かな世界はならない。 アーテスのあるも同時ではない。 私はアーテスの男主機を動か改造を はさし、通常に生態ではない。 もし再体があるなら探し不必るがよい。 ただしいこなはあくまでも振ります。 あるいついたゲームにするない。 よりにつきあってくれるの要性ない。 ●2枚目

金融のデイテルはしんら、ラにかつ、すばやくまかす。2 (日か以内だ、かつ、すばやくまかす。2 (日か以内だ、サしても行きあどではいせか、4 つのディサルのほうとしばい ディヤル [1] のヒント 競かが一番をいいコの上たディウル [2] のヒント 空のない戻る他のつのディヤル [3] のヒント 2階のブスウィばのコルのきしん… せこから左ちゆ、上りゆ、左2中、上6申

流し台

宝条の書斎机



グランドピアノ 壊れていて、ソ とラが鳴らない。

[2]…左 10

「空のない黒と白」……つまり、ソ とラが鳴らないグランドピアノのう しろにナンバーが書かれている。



宝条によって造り出され たモンスターが眠っている。

[1]…右 36

このナンバーは、「酸素が 一番多いハコのふた」(=観 葉植物に囲まれた宝箱のふ た)を調べると発見できる。



ベッド





ROCKET PORT AREA

全景

ロケット発射台

シドの家

民家•2

上海亭

神羅のロケット打ち上げ基地だった場 所。打ち上げが失敗し、宇宙計画が中 止されたあとに、そのまま村となった。 シドの家には、ロケットの設計図や模 型が残っており、彼の宇宙への想いの



この人に注目!! アイテム屋のじいさん

店の外で毎日ロケットをながめるのが趣 味。これに付き合ってあげると、陸奥守吉 行やビーナスゴスペルがもらえるのだ。



宿帳

←ロケット打ち上 げ後に発射台を一 緒にながめると、 ビーナスゴスペル をくれる。

武器屋の看板

民家・1

上海亭の看板 アイテム屋

名画のレプリカ

これらの絵が本物 かどうかを見きわめ ようとしている客が いるが、絵はすべて ニセモノ。

便器

ある男がずっと居す わっていて使えない。



酒ビン

暖炉 テーブル カウンター この人に注目!!

トイレに立てこもる男

トイレに入ったまま、ずっとうなっている。こちらがトイ レの扉をノックすると、「……入ってるよ」「うーん、うーん」 -っ、つ、つらい……」のいずれかの反応をするのだ。

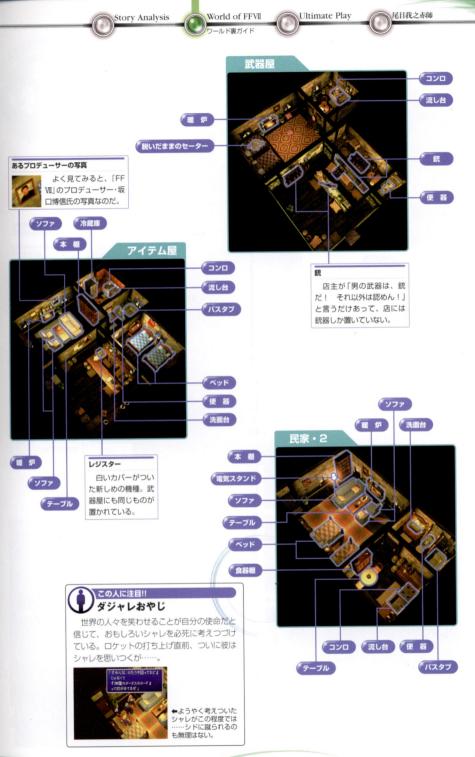




↑何度ノックしても、決して出て こようとはしない。 たとえメテオ が落ちてきそうになっても。

↑トイレに入ったままの男もすご いが、それをずっと見ているこの 男も、かなりすごい。





ROCKET PORT ARFA

ロケット村













西の島にあるユフィの故郷。ふたつの 大陸とは海をへだてて離れているため か、建物や内装、住人の服装などに異 国的な雰囲気が漂う。寝具も、ほかの 街ではベッドが主流であるのに対し、こ こではふとんを床に敷いて使っている。



ダチャオ像

裏の岩山に刻まれ た、ウータイの守護 神の巨大な像。

のみ処「かめ道楽」



ユフィがクラウド たちのマテリアを盗 んで逃げたときに隠 れた壺。

のみ処「かめ道楽」

冷蔵庫 厨房

チラシキャンペーンの立て看板



各地にあるかめ道楽通信 をすべて探し出すと景品が もらえる、というお知らせ。

かめ道楽通信はここにある

かめ道楽通信は全部で6枚ある。それら すべてと、店の前にあるチラシキャンペー ンのお知らせを見てから店の主人に話しかけると、豪 華景品7点セット(能力値を上げるアイテム6種+ラ ストエリクサー) がもらえるのだ。

●No.1 (伍番街スラム)







●No.6 (ウータイ







豪華景品7点セット

巨大生け花

松の盆栽

この棚に、チラシ キャンペーンの景品 がしまってある。



松の盆栽 しょうぶの盆栽 カメの敷物

お会計





釣り鐘

ユフィがクラウドたち をオリに閉じこめたとき に言う「カネ」とは、これのこと。鳴らすと、お堂の下にある隠し部屋の入口が開く。











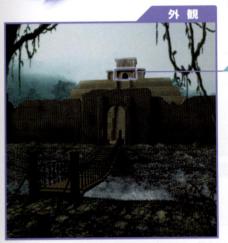




WOODLAND AREA

古代種の神殿

南海の孤島の密林に建つ、石造りの神殿。 じつは建物自体が黒マテリアで、 仕掛けを解くことで持ち運べるように なる。最奥部の部屋には、宇宙から小 惑星を呼び寄せる究極の破壊魔法メテ オについて描かれた壁画がある。



祭壇の間



商品が高品が

商品棚

お客なんてこないはず なのに、棚にはいろいろ な品物が置かれている。

黒耀石の祭壇

この祭壇のくぼ みにキーストーン をはめると、神殿 の奥へ進める。

コリント式柱

「コリント式」とは、古代ギリシャの建築様式のひとつで、アカンサスの葉をモチーフとしたレリーフと、細めの柱が特徴。

コリント式柱

この人に注目!! 古代種の精神体

死してなお、星に還らすに神殿を守りつづけている存在。長いあいだ現世にとどまり他人とまったく接していなかったためか、言葉を失っており、話しかけても「ねむねむ……」としか言わない。



←アイテムの売買を はじめ、さまざまな 手助けをしてくれる。

穴の底



恐竜の壁画

時の大穴の針から 落ちた先にある。壁 画が示すように、こ の場所に落ちてくる とエンシャントドラ ゴンと戦うことに。

古代種の神殿



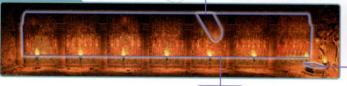
知識の井戸

古代種の意識が満ちている井戸。 クラウドー行はここで、自分たちが 訪れる前に神殿で何が起こったのか を、映像として見ることができた。

メテオ

黒マテリアの力で宇 宙から星を呼び寄せる 様子が描かれている。

壁画の間



古代種の壁画

神殿の模型



この模型にほどこされた パズルを解くと、神殿が変 形して、手で持ち運べるほ どの大きさになる。

ボーンビレッジ

化石発掘の名所として有名な場所で、 ときどきツアー客が訪れる。ふつうの 化石だけでなく、眠りの森を抜けるた めに必要なルナハープや、失われたは ずのマテリア、ミッドガルのゲートのカ ギといったものが掘り出されることも。



化石で作られたテント

戦闘機の残骸

発掘品の宝箱

発掘を行なった 場合、この位置に 宝箱が出現。発掘 されたものは、そ こにしまわれる。

モンスターの化石

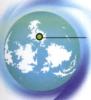
頭蓋骨が、すぐ横に ある戦闘機の残骸より も大きい。古代の恐竜 の骨だろうか。











忘らるる都

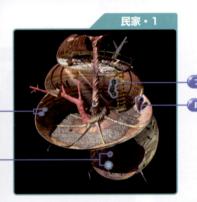
古代種が暮らしていた街のひとつ。も ともと海底にあった場所を利用してい るため、サンゴや巻き貝のカラなどを いたるところで目にすることができる。 街の中央には、水中に造られた祭壇が あり、夜間のみ立ち入ることが可能。



巨大サンゴ 大森林を思わせる ほどに成長した群生 サンゴ。

青い回廊

外観・2



百

壊れた巻き貝の家

古代種の言葉

ここに住んでいた古代種が残した思念体。いくつかの建物にあるが、エアリスはこれらからホーリーに関する情報を得たのだろうか?



◆調べた者の意識下 に語りかけてくる。 古代種の言葉だから か、クラウドには理 解できない。

古代文字で書かれた本



古代種の言葉

貝の壺

忘らるる都



祈りの間

透明のドームに覆われた祭壇。エアリスは ここでホーリーを発動 させた。

オルゴール

古代種の鍵が横に回転し、突 起部が周囲の石を弾いて音を鳴 らす。それにより流れ出した滝 に、過去の出来事(クラウドが利 用したときはホーリーの発動) が始影されるというされれたが



白の間

巻き貝の家 滝ツボ



古代文字



古代種にのみ理解することができる文字。 週去に解読を試みた学 者がメモを残しており、 そこから古代種の鍵の ありかや役割のヒント が得られる。



ることを考えると、 水深はかなりある ようだ。











アイシクルロッジ

北の大陸にある小さな村。極寒の地だ けあって、敷地全体が雪に包まれてお り、各所でソリやストーブが見かけら れる。村の奥には大氷河へつづく坂が あるが、あまりに急なため地元の人で も足を踏み入れることは少ない。



武器屋の看板

ガストの家

武器屋

下にあるパネルを操作すると シャッターが開き、室内に光が 射しこむようになっている。

天窓操作パネル

ガストの家の変化

右に掲載したガストの 家のマップCGは、20年 以上も昔のもの。とはいえ、クラウ ドたちが訪れたときに変わっている のは、ディスプレイの光が消えてい ることぐらいだ。



†現在における室内の様子。天窓操作パネルと研究記録用ビデオデッキは、いま なお正常に作動する。

研究記録用ビデオデッキ

再生すると、ガスト博士 が古代種の研究をしていた り、生後間もない娘をかわ いがっている様子を見るこ とができる。現在でもビデ オデッキは作動するが、撮 影用のカメラは過去に神羅 兵が壊してしまった。

マテリア型シャンデリア

護身用の武器

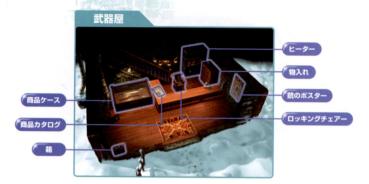
惑星儀

ガストの家

レコーダ

イファルナのベッド

アイシクルロッジ



バハムートのポスター



バハムートと聞くと召喚獣が思い浮かぶが、このポスターはスーパーファミコン用ソフト「バハムート ラグーン」 のパッケージイラストだったりする。 ボール/ミニカー/木馬/子どもの工作/アヒルのおもちゃ/木の列車/クマのぬいぐるみ/人形

ケガで外出できない少年の遊び道具。見事な散らかりっぷりだ。



スノーボード中にケガをして、外 で遊べずにいる。話しかけると、大 氷河へ行くためのスノーボードをタ ダでくれるのだ。



↑スノーボード入手時の会話によると、 まだスノーボードをする気はあるようだ。

そり





ロッキングチェアー

大氷河の地図

大氷河を冒険するときの必需 品。この家にいる住人に話しか けると、壁に貼った地図を持っていくようにアドバイスされる が、その前に壁からはがしてい た場合は「おっ、ちゃっかりしてるなあ!」と言われてしまう。

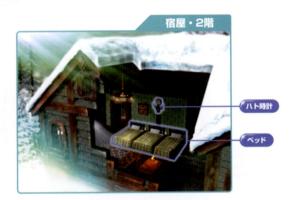


での人に注目!! 宿屋のロビーにいる客

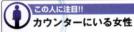
コスタ・デル・ソルにいた彼らは、予告 どおりスノーボードをするためにこの場 所まで旅してきた。しかし、村人に危険 だと引き止められ、すぐに帰ってしまう。



↑雪国でも水着姿のままだが、のちにコスタ・デル・ソルで話しかけると、着る服が水着しかなかったことが判明する。







地元の男性と話をしており、クラウドを見るなり 近寄ってくる。すぐに話しかければ「話相手になっ てあげようか?」と誘われるので、重要な話が聞け るかもと思ってOKを出すと意外な展開が……。



◆男性の話がつまらなくです。 与なくて、がほしかっただけらしい。 なお、退屈あるクレーターの説明だ。

尾目我之赤師





ハイウインド

神羅が開発した飛空艇で、パイロットとなったシドの姓から命名された。艦内はそれほど広くないが、高い性能を誇り、乗組員もシドが選んだ数人だけでまかなえるように設計されている性能に関するデータはP.302を参照

汚れた床

ハイウインドは、その歴 史を物語るように、艦内の いたる場所が汚れている。 さらに、ユフィを乗せたこ とで、新たな汚れができて しまった。



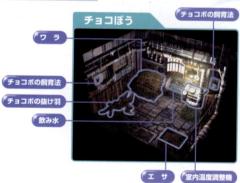


オペレーションルーム

エンジン調整パネル

チョコぼう

コックピット



「空のチョコぼう」の仕組み

チョコボに乗ったままハイウイ ンドに乗りこむと、そのチョコボ は艦内のチョコぼうまで自動的に移動する。 そして、飛空艇を降りるときには、チョコボ も一緒に外へ出ることになるのだ。

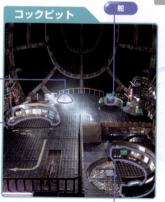


◆チョコぼうにいるチョコポは、話しかけると目の前のエサを少しずつ食べる。

レーダー

デリケートな計器類

操作が難しく、作業して いる人に話しかけるのは危 険らしい。もっとも、その ときの「こまりますこまり ますこまります!」という セリフと謎の爆発音が楽し くて、何度も話しかけてし まうのだが。



各種計器類

この人に注目!! ハイウインドのパイロット

ハイウインドにはじめて乗りこんだ時点ではまだ見習いで、話しかけたときに表示されるパイロットとしてのレベルもわずか3。しかし、物語が進むにつれて着実に成長し、大空洞突入時にはレベル15の一人前のパイロットとなる。



◆話しかけたとき のセリフがレベル ごとにちがう。そ れに応じて選択肢 が変わるのもおも しろい。











JUNON AREA コンドルフォ

トにコンドルが巣を作っている、古び た魔晄炉。ここの住人は、ヒュージマ テリアを狙う神羅の手から、コンドル とその卵を守っている。しかし、住人 の数があまりに少なく、傭兵の力を借 りて耐えしのいでいる状態だ。



モグラ

意外と気づきに くい場所にいる。 特別に拡大写真を 載せておこう。



ベッド

商品棚

小型冷蔵庫

コンドルフォートの村長

ヒュージマテリアを狙う神羅軍か らコンドルを守るため、防衛の指揮 にあたっている。神羅軍を撤退さ せると、すでにヒュージマテリアを 魔晄炉から取り出していたことを教 えてくれるが、コンドルを守るのが 目的なら、それを最初から差し出 せば良かったのに……。



コンドルの抜け殻

神羅軍からコンドルを守 り抜くと、卵からヒナが産 まれ、空へと飛び立ってい く。とても大きい鳥だけに、 カラもすさまじく巨大。



のぞき窓

神羅軍が進撃して きたかどうかを知る ための窓。上にいる コンドルの様子も見 ることができる。







南方の島の一角にある小さな村。森林 に囲まれた場所ということもあり、家 や橋などのほとんどは木で造られ、落 ち着いた雰囲気が漂っている。名物は 温泉で、観光客目当てのショップが多 いのも特色のひとつ。



ミディールの崩壊

物語が進むと、地中か ら吹き出たライフストリ

一厶によってミディールの中心部は 崩壊してしまう。とはいえ、住人の 大半は健在で、残された敷地で商売 をしている人も。



↑崩壊前にアイテムやマテリアを買いだめしていた女性は、ここぞとばかりに商 売をはじめる。

出ていない……?

ぜったいに、まったく、 何の役にも、たちそう にないボロボロのカギ



持ち主不明のカギ。 武器屋の奥にある扉 に使えそうだが、差 中で折れてしまう。

この人に注目!!

村の入口付近にいる老人

治療所でクラウドを発見した直後に 話しかけると「ライフストロンガーちゅう のが海底であばれとる」と言う。どんな モンスターなのかと思えば、どうやらラ イフストリームを生き物とカンちがい している模様。



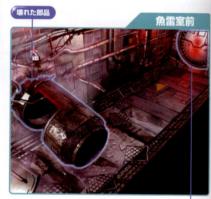






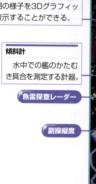
ジュノンの造船所で建造され、海底魔 晄炉のドックに停泊している、神羅の 海軍所有の潜水艦 (詳細なスペックは P.306を参照)。 クラウドたちが乗り こんだときには、ルーファウス歓迎パ レードで出会った3人組が再登場する。







クで表示することができる。











ベッド





山チョコボがいる。家 主はそのことを忘れてい

その他のエリア

街にもダンジョンにも属さないエリアのなかから、いくつかをピックアップして紹介。基本的に飛空艇や潜水艦などを使わなければ行けないこれらの場所には、それぞれひとりの人物しか住んでおらず、訪れる者も少ない。









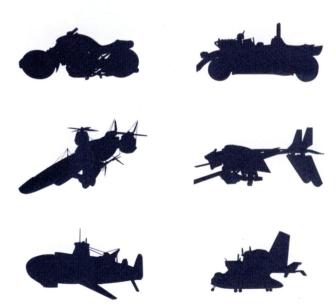




WORLD OF FF VII 2

乗り物グラフィティ

『FFW』には、シリーズを通しておなじみの 飛空艇をはじめ、さまざまな乗り物が登場 する。独特のフォルムと緻密な設定を持つ それらは、『FFW』ワールドをより魅力的な ものにするためにひと役買っていると言っ ても過言ではないだろう。このコーナーでは、 そんな乗り物たちの美しいCGや詳細なデー タの数々を、一堂に集めてお届けする。













ハーディ=デイトナ

hardy-DAYTONA

総排気量: 1.160cc

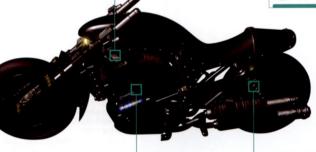
エンジン: VE4-Ge型 (油冷V型4

気筒DOHC)

最新型の大排気量エンジンを 搭載したバイク。新型のエンジ ンは、馬力、トルクともに怪物 的な数値をたたき出すが、耐久 性が低いうえ、パワーバンド (エンジンがもっともパワーを 出せる回転域)がせまいといっ た欠点がある。乗り手を選ぶモ ンスターマシンと言えよう。

ハンドル

グリップが縦向きについ ており、ライダーは自転車 のドロップハンドルのよう に握ることになる。



エンジン

航空機用発動機研究室からの技術フィードバックにより生み出された、神羅としては初のV型DOHCエンジン。

サスペンション

じゃじゃ馬のように暴れるこのマシンを支える、重要なパーツ。

IMPRESSIVE SCENE



◆神羅ビルから脱出す るときに、クラウドは 3階のショールームに 展示されていたこのマ シンを使った。



◆ゴールドソーサーで 遊べるミニゲーム「G バイク」でも、ハーディ=デイトナの雄姿を 見ることができる。





飛空艇ハイウインド

全長: 237m

全幅: 183m(プロペラ含まず) 全高:33m(プロペラ含まず)

自重: 1.380t

全備重量: 2,150t

最大速度:386ノット(海面高度) 巡航速度: 173ノット

上昇時間:不明 上昇限度:不明

上昇用エンジン:発動機16s-Ge

式改(※1)×4

上昇用補助エンジン(※2):神羅 3a型倒立V型12気筒魔晄発動

機改(離昇出力1.900hp)×2 上昇用プロペラ: 直径5.5m、油 圧定速4翔、ピッチ30~80度 推進用エンジン:神羅飛空艇式呂

号発動機(※3)×2 推進用プロペラ: 直径7.5m、電

気定速4翔、ピッチ30~60度 乗員(推定):34名

武装:不明 建造所:不明

神羅が巨額の費用をかけて建造した 高速飛空艇。艇長であるシドの名字を とって、ハイウインドと命名された。も とは神羅空軍の管轄下にあったが、乗 組員の反乱によってクラウドたちの手に渡 り、以後は彼らの移動手段としてだけ でなく、冒険の拠点としても活躍する。

※「hp」は馬力の単位(horse powerの略)

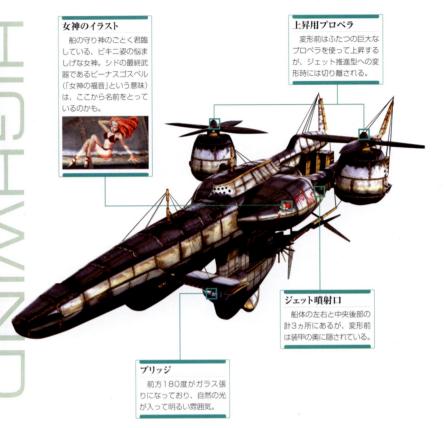
- ※1……離昇出力15,200hp。神羅製の航空機用空冷星形 発動機八-13s(離昇出力3.800hp、2重24気筒) がシドの手によって4基直列でつながれ、計96気 筒になった飛空艇用発動機。2基でひとつのプロ ペラを動かす
- ※2……上昇用エンジンの排気タービンの作動に使用
- ※3……離昇出力22,400hp。神羅製の航空機用液冷倒立 V24気筒発動機八-54(離昇出力2,800hp)がシ ドの手によって8基直列でつながれ、計192気筒 になった飛空艇用発動機











IMPRESSIVE SCENE



◆飛空艇を手に入れて からは、この船でクラ ウドたちが話し合うこ とも多い。



◆通常時の推進機関は ブロペラだが、DISC 2の最後でジェット推 進型に変形。



→大空洞でクラウドた ちを助けに現れたハイ ウインドは、まさに救 いの女神であった。





タイニー・ブロンコ

Tiny-Brond

全長: 12.74m(ローター含まず)

全幅: 12.48m(ローター含まず) 全高: 3.57m(ローター含ます)

自重: 2,280kg 全備重量: 3,850kg

最大速度: 235ノット(海面高度) 巡航速度: 73ノット

上昇時間:不明

上昇限度: 9,400m

航続距離: 1,140海里(推定) エンジン:油冷RG24式水平対向 24気筒発動機

離昇出力: 3,800hp ローター: 直径4.7m、電気定速

2翔、ピッチ20~70度 乗員:1名

戦時中に神羅が開発した飛行機。長 らくロケット村に置かれていたが、ク ラウドたちが村を訪れたのを機に、ふ たたび大空へと舞い上がった。離陸直 後に撃ち落とされたものの、機体自体 がとても頑丈だったために大破はまぬ がれ、以後は海の浅瀬や川を航行し、 船のような働きを見せる。

ローター

主翼の先端について おり、垂直離着陸を可 能としている。

フロート

水面での離着陸を想定し、脚部についている浮舟。海や川を 船のように移動できるのは、これのおかげだ。

Tiny-Bronco

IMPRESSIVE SCENE



◆この機体が空を飛ぶ 雄姿が見られるのは、 残念ながらロケット村 を離陸してからほんの 少しのあいだだけ。



◆海の浅瀬と川しか移動することができないが、それでもクラウドたちが行ける場所はグッと増える。











神羅輸送ユニットゲルニカ

SHINRA Transportation unit GELNIKA

: 不明 **上昇時間**: 不明

L昇限度: 不明 **上昇限度**: 不明 **航続距離**: 不明

エンジン:油冷RG24-f式水平対向24気筒発動機×4

離昇出力: 8,240hp

神羅空軍が使用する輸送艇。軍事 機密物資の輸送がおもな用途である ためか、エンジン以外の部分のスペックは謎に包まれている。離昇出力 が低めなのは、水平対向エンジンの 4基直結構造によるメカニカルロス が原因だろう。

可変ウイング(主翼)

着陸時は翼が折りたたまれてコンパクトになる。

エンジン

特殊クロモリ鋼クランクシャフトでつなぎ、RG24-fを 4基直結にしている。



IMPRESSIVE SCENE



◆潜水艦を奪った直後 にジュノン空港へ行く と、主翼を開いて飛び 立つゲルニカを見るこ とができる。



◆DISC 2では、対ウェボン用の兵器を積んでいたゲルニカが海に墜落してしまう。この機体には、潜水艦を使えば乗りこめる。



神羅 uV式 潜水艦

2.722t (水中)

機×1

速力: 17.5ノット(水上)/27.3

ノット(水中) 航続距離: 18ノットで7.500海里

乗員:28名

武装:610mm魚雷発射管×4、

20mm機関砲2門

建造所:ジュノン造船第3ドック

クジラのようなフォルムを持つ、神 羅所有の小型潜水艦。海中の潜水艦や 魚雷を探知するための高性能低周波ソ ナーに加え、戦闘に備えて魚雷発射管 と機関砲を装備している。現在、零壱 号艦と零弐号艦の2タイプが活躍中。

艦橋

水上航行のときにのみ使 用可能な、20mm機関砲 2門が格納されている。

魚雷発射管

この潜水艦の主力武器。 口径も610mmとやや大 きめのものが採用されてお り、破壊力バツグン。

クレーン

物資を艦内に積みこむと きに使用される。

IMPRESSIVE SCENE



◆定員は28名だが、 少人数で動かせるよう に操縦はある程度自動 化されているようだ。



←海底に沈んだヒュー ジマテリアや古代種の 鍵などを探索するとき がこの乗り物の出番。



神羅 BIA式 ヘリコプター

B1 A type Heliconter

- 显限度: 4.300m

全長:9.14m(ローター含まず) 全幅:3.05m(ローター含ます) 全高:2.89m(ローター、アンテ

ナ含まず) **自重**:1,230kg **全備重量**:不明

最大速度: 150ノット(海面高度) 巡航速度: 43ノット **上昇時間**:不明

航続距離: 140海里(推定) エンジン:油冷RGO8式水平対向 8気筒発動機(離昇出力900hp)

8気筒発動機(離昇出力900hp) ローター:直径4.2m、電気定速 2翔、ピッチ20~60度

神羅の多目的ヘリ。"スキッフ"と 呼ばれ、神羅の幹部が移動するとき に使用される。いつも暗闇に包まれ ているミッドガルでの使用頻度が高 いためか、前面にフォグランプを2連 装している機体が多い。

IMPRESSIVE SCENE



◆プレジデントやルーフ ァウスといった要人の移 動に、よく利用される。

Helicopter

神羅 B1 β式 ヘリコプター

BA & two Heliconter

全長:9.14m(ローター含ます) 全幅:4.32m(ローター含ます) 全高:2.89m(ローター、アンテ

ナ含まず) 自重: 1,560kg 全備重量: 不明

最大速度: 132ノット(海面高度) 巡航速度: 37ノット 上昇時間:不明 上昇限度:4,300m 航続距離:140海里(推定)

エンジン:油冷RGO8式水平対向 8気筒発動機(離昇出力900hp) プロペラ:直径4.2m、電気定速

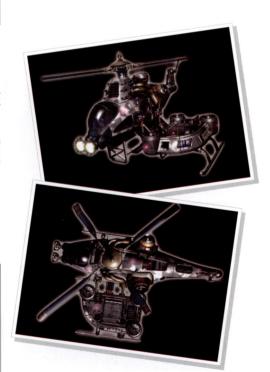
2翔、ピッチ20~60度

神羅 BIA式にサイドシェル (サイドカーのような荷台) を装着した輸送用へり。重量が増したぶん最大速度と巡航速度が低下しているが、基本的なスペックは神羅 BIA式と同じ。

IMPRESSIVE SCENE



◆荷台付きのこちらの機体は、タークスが作戦行動に使用している。





神羅 sA-27式 自動3輪

A-27 type Motor tricycle

全備重量: 820kg 総排気量: 760cc エンジン: 1S-Ge型 (油冷単気筒OHV)

乗員:1名

もともと商用車だった自動3輪をベースに、一般車両として再設計されたもの。エンジンが非力なので、定員は1名で運動性能も低い。数年前まではミッドガルでよく利用されていたが、新たな車種が登場した現在では生産中止となっている。

IMPRESSIVE SCENE



◆オーブニングで、花 を売っているエアリス の前を通り過ぎる車の なかに、この車種も見 かけられる。

Motor tricycle

神羅 sA-37式 自動3輪

SA-37 type Motor tricycle

全長: 2.96m 全幅: 1.87m エンジン: 1S-Ge型(油冷単気筒OHV) 乗員: 2名

全高: 1.56m 総排気量: 760cc

sA-27式をベースに、ルーフを装着した 3輪トラック。エンジンはsA-27式と同じだ が、モノコックフレーム(ボディと一体化 したフレーム)の採用により、車体の耐久 性の向上と軽量化の両方を実現している。

IMPRESSIVE SCENE



◆神羅ビルから脱出す るときに、エアリス、 ティファ、バレット、 レッド XⅢ が乗ってい たのが、この車。

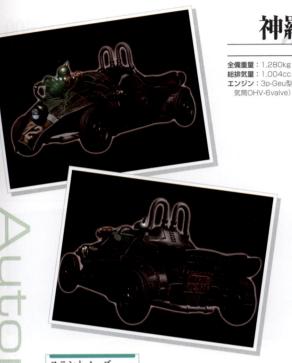












神羅 pA-86式

pA-86 type Automobile

乗員:1名

エンジン: 3p-Geu型(縦置直列3

フロントミッドシップ (エンジン が前輪の車軸よりも後方にあるタイ プ) のスポーツカー。sA-27式がベー スだが、4輪に変更され、ボディは 空気抵抗を減らした新型のものにな った。エンジンもよりパワーのある 3気筒のものが積まれ、スピードア ップが図られている。

ブリスターフェンダー

タイヤの左右の間隔が 広がったことにともない、 ブリスターフェンダー(ボ ディの外側に張り出す形 の泥よけ)が採用された。

スラントノーズ

sA-27式で垂直に切り 立っていたフロントノーズ 先端を斜め下に傾斜させる



タイヤ

ベース車両のsA-27式 よりも、タイヤの左右の間 隔が広く、前後の間隔がせ まくなった。これにより、 運動性能が上がっている。

IMPRESSIVE SCENE



←神羅ビルの1階のシ ョールームに展示さ れたpA-86式。神羅 モーターモービルの



←コレルプリズンのボ スであるダインのアジ トへ行くと、打ち捨て られたこの車を見るこ とができる。



IMPRESSIVE SCENE



◆クラウドやバレット が壱番魔晄炉爆破作戦 のときに乗っていたの が、この機関車の引く 貨物列車。



◆客車には、列車路線 図ディスプレイが設置 されており、ワイヤー フレームのCGで路線 図が確認できる。

ホカ百式七0形式5884

Locomotive 5884

神羅鉄道の旧式機関車。これまでに5000回以上も改良が行なわれた名機だが、新型のムカ百式九0形式が登場してからは現役をしりぞいており、いまではスラムの列車墓場でその姿を確認できるだけだ。



バギー

Buggy

全備重量: 2,150kg 最大速度: 時速約80km

全長: 7.26m 全幅: 3.58m 全高: 1.96m

走行性能にすぐれた特殊強化タイヤを装備しており、平原だけでなく川の浅瀬や砂 漢も突き進める万能バギー。ゴールドソー サーの園長ディオの愛車だが、クラウドた ちを関内で起きた殺人事件の犯人とまちが えたおわびとして、プレゼントしてくれる。



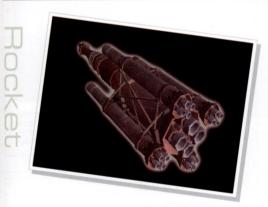
IMPRESSIVE SCENE



毎川の浅瀬も砂漠も ラクラク越えることが できる。ストーリー中 盤では、旅に欠かせな い乗り物だ。



◆バギーに乗ったまま コスタ・デル・ソルや ジュノンに入ると、バ ギーごと運搬船で対岸 へ渡れる。



ロケット 神羅26号

Rocket SHINRA No.26

全長:48m 全備重量:1,418t 備考:脱出用ポッド装備

神羅の技術者たちが長い歳月を費やして 開発した宇宙ロケット。最初の打ち上げは 途中で断念され、発射台で傾いたままになっていたが、メテオを破壊すべく、ヒュー ジマテリアを載せてふたたび打ち上げが試 みられ、見事に飛び立つ。

IMPRESSIVE SCENE



←神羅26号はロケット村のシンボルとも言うべき存在。飛空艇ハイウインドと並ぶ、シドの夢の結晶だ。



←再度の打ち上げには 成功し、神羅26号は 狙いどおりメテオに激 突。だが、メテオの破 壊は失敗に終わった。

スノーボード

全長: 153.0cm 有効エッジ: 116.0cm ウエスト幅: 25.1cm

レインボーに輝くボディカラーがあざやかなスノー ボード。ねじれが大きく反発力が高いため、アイシク ルロッジの急斜面滑降やツリーラン(木立のあいだを すべること) もラクラクこなせる。

IMPRESSIVE SCENE



◆スピードに乗っている ときに跳べば、きりもみ ジャンプも可能。

Ropeway

Snowboard

ロープウェ

全長: 12.75m(ゴンドラのみ) 全幅: 4.06m(ゴンドラのみ) 全高: 2.88m (ゴンドラのみ)

全備重量: 2.920kg 最大傾斜角:約42度 定員:15名

砂漠の真ん中に建つ娯楽施設ゴールドソーサーと、 北コレルを結ぶ乗り物。空中に張られたワイヤーロー プに、青いゴンドラをつるして運行している。





←ガレキの山の北コレル を出ると、やがて雲の向 こうにきらびやかなゴー ルドソーサーが現れる。

ゴールドソーサーのアトラクションの乗り物



→園内をぐるりと一周し、窓か

ら園内の各エリアの様子が見ら

観覧車

れる(→P.265)。

シューティングコースター

←高速で移動するジェットコー スターに乗りながらターゲット を撃っていく。



レース用チョコボ

→『チョコボレーシング』に出場 すれば、チョコボに乗れる。ク ラウド復帰後なら、自分で育て たチョコボでの出場も可能。

ワンダースクェアのゲーム

←『潜水艦ゲーム」で神羅uV式 潜水艦、「Gバイク」でハーデ ィ=デイトナ、「スノーゲーム」 でスノーボードに乗れる。



312











チョコボ車

Chocobo Cart

チョコポに車を引かせて人や荷物を運 ぶ乗り物。神羅が自動車を市販するよう になった現在でも、スラムや砂漠など、 一部の地域で見かけることができる。



IMPRESSIVE SCENE



◆ティファはコルネオの館へ連れていかれるとき、チョコボ車に乗せられていた。



◆コレル砂漠をさまよっていると、通りがかったチョコボ車に助けてもらえる。

チョコボ

空を飛べず、発達した2本の 足で大地を駆ける鳥。おもに平 原に生息しているが、牧場で飼い慣らされたあとは、そのまま 乗ったり車を引かせたりと、さ まざまな用途に利用される。ふ つうのチョコボのほか、山チョコボ、川チョコボ、山川チョコボ、特殊 なチョコボといった、特殊 なチョコボも存在する。



WORLD O F F F VII 3

アイテム図

『FFW』というゲームを語るうえで、 合計300種類以上にもおよぶアイ テムは欠かすことのできない存在 だ。ここでは、それらひとつひとつ の特徴やデータを、インターナショ ナル版同梱の「FFW パーフェク トガイド」に収録されているグラフィ ックとともに紹介しよう。なにげなく 使っていたアイテムの意外な事実 や、ゲーム中には見られなかった 外見を知ることで、アイテムたちへ

の愛着をより深めてほしい。



アイテムのカテゴリー

Category of item

キーアイテム key item

物語の進行やイベントなどに関係する アイテム。特定の場面でしか使用できな かったり、所持しているだけで効果が発 揮される。物語を進める うえでかならず手に入れ ることになるものも多い。

キーアイテム [44種類]

武器 weapon

バトルで敵を攻撃するときに用いる道 具。各キャラクターごとに11~16種類 ずつ用意されており、装備すると攻撃力 や魔力など特定の能力値が上がる。また、 マテリアを装着して、その 効果を利用することも可能。

武器 [128種類]

消費アイテム。

バトル中やメニュー画面で使用できる 道具。HPやMPを回復させたり、敵に ダメージを与えるなどの効果があるが、 1回使うとなくなってしまう。なかには、

> 使うことができず、 何の役にも立たな いアイテムもある。



アクセサリ [32種類]

全341種類

防具 [32種類]



防具 protector

敵の攻撃から身を守るための腕 輪。一部のもの以外は誰でも装備す ることができ、おもにキャラクター の防御力や回避率を上昇させる。武 器と同じく、マテリアを装着するた めの穴があるのが特徴。

アクセサリ accessory

消費アイテム [105種類]

各キャラクターがひとつだけ装備でき る、不思議な力を秘めた装飾品。マテリ アは装着できないが、能力値を大幅にア ップさせたり、特定のステータス異常の 発生を防ぐなど、便利な効果を持つ。

ITEM DATAの見かた



- ●名前……アイテムの名前。
- ②マテリア穴・・・・・マテリアを装着す る穴の配置。「○─○」は、連結穴で あることを表す。
- ❸マテリア成長……敵を倒したとき に、装着しているマテリアが通常 の何倍のAPを得られるかを表す倍 率。「一」の場合はAPが得られない。
- △能力値……そのアイテムを装備し たときに変動する能力値。なお、 防具に設定されている「魔法防御+ ○○」の効果は、実際にはキャラク ターの能力値に影響しないため、 カッコ囲みで表記している。
- ⑤効果⋯⋯そのアイテムを装備した ときや、使用したときに得られる

効果。または、そのアイテムを使 用する目的。

⑤レアアイコン……そのアイテムが レア(手に入りにくい品)であるこ とを示す。アイコン内に記された 文字の意味は以下のとおり。なお、 キーアイテムは除外している。

> **個数限定** …かぎられた個数しか 入手できない。

時期限定 …特定の時期を過ぎる と入手できなくなる。

入手四間 …入手する条件を満た すのが難しい。

②入手方法······そのアイテムを手に 入れるためのおもな方法。



クラウド用 武器 weapon Sword

バスターソード

クラウドが最初から装備している武 器で、ふつうの剣とは比較にならな いほど幅の広い刀身が特徴。もとは 神羅のソルジャーであるザックスの 剣だったが、彼が死んだのちにクラ ウドのものとなった。

9 能力值:攻撃力+18、魔力+2、

命中率+96

ミスリルセイバー

ミスリル製の美しい刃を持つ大剣。 店で購入できるクラウド用武器のな かではもっとも値段が安いだけあっ て、性能はあまり高くない。

0-0 0

能力值:攻撃力+23、魔力+4、 命中率+98

入手方法

●エルジュノン(メテオ発動前)、カームで

ハードブレイカー

細身の柄に、切っ先のとがっていな い帯状の刀身がついた剣。中央に刻 まれた「一刀両断」の文字は、敵を 断ち切ることにのみ特化した、この 武器の形状を表している。

0-000 能力值:攻擊力+32、魔力+6、

命中率+98

入手方法

- ●アルジュノン(メテオ発動前)、ゴンガガ
- ●ソルジャー:3RDから盗む

バタフライエッジ

切っ先だけが両刃になっている、漆 黒に光る剣。片側が短いつばや凹凸 がついた峰の部分など、形状は特殊 だが、武器としての性能にこれとい った特徴はない。

9999 能力值:攻撃力+39、魔力+8、

命中率+100

入手方法

●コスモキャニオンで買う

村雨

ウータイの武器屋で売っている、反 りがほとんどない日本刀。セフィロ スが使う正宗とくらべると、刀身は かなり短い。

00000 能力值:攻撃力+51、魔力+12、

命中率+100

入手方法

ウータイで買う

オーガニクス

斧の刃を細長くしたような形状の 剣。『FFVI』に登場した同名の武器 は、MPを消費することでクリティ カルヒットを出せたが、本作ではそ のような能力はない。

0-0 0-0 0 0

能力值:攻撃力+62. 魔力+15. 命中率+103

効 果:-入手方法

●アイシクルロッジで買う

クリスタルソード

クリスタル製の美しい剣で、購入で きるクラウド用武器のなかでは最高 の攻撃力を持つ。マテリア穴も3組 の連結穴があり、非常に使いやすい。

0-0 0-0 0-0 ×1

能力值:攻撃力+76、魔力+19、 命中率+105

効果: 入手方法

●ミディールで買う

フォースイーター

ジュノン港でのルーファウスお見送 りイベントで、高い社長好感度を獲 得したときにもらえる剣。マテリア 成長が2倍というメリットはある が、マテリア穴の数は少なめ。

能力值:攻撃力+36、魔力+7、

命中率+100

効 果:-入手方法

北コレルで買う

●ジュノン港でのルーファウスのお見送り で、社長好感度を100以上獲得する



先端へいくほど幅が広くなっている 青銅色の剣。刀身の中央にはルーン 文字が刻まれている。装着したマテ リアは、通常の2倍のAPを獲得す ることが可能。

0000 **能力値:**攻撃力+40、魔力+9、

命中率+108

効 果:-

入手方法

- ●アルジュノン(メテオ発動後)で買う
- ●ニブル山で拾う

エンハンスソード

マテリアの連結穴が4組ある剣。攻 撃力は低いが、多くのマテリアを組 み合わせて活用することができる。 名前の「エンハンス (enhance)」と は、英語で「能力や価値などを高め る」という意味。

0-0 0-0 0-0 0-0 ×1

能力值:攻撃力+43、魔力+16、

命中率+107

入手方法

- ●アルジュノン(メテオ発動後)で買う
- ●絶壁内部で拾う

釘バット

木製のバットに無数の釘を打ちつけ たもの。マテリア穴がないという欠 点はあるが、攻撃力が高く、クリテ ィカルヒットも出やすい。

能力值:攻撃力+70、命中率+100

効果:クリティカルヒットが出やすい

入手方法

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●古代種の神殿で拾う

つ のかみよし ゆき 陸奥守吉行

坂本龍馬の愛刀と同じ名前を持つ、 赤い柄の日本刀。戦闘不能状態のキ ャラクターが増えてピンチになるほ ど、強大な力を発揮する。

能力值:攻撃力+56、魔力+9、

命中率+100

果:『たたかう』などで与えるダメージ 量が「戦闘不能状態のパーティーメ ンバーの人数+1」倍になる

RARE ^{入手方法}

●ロケット村でロケットを見上げ ている老人に話しかける(潜水艦 に乗りこむ前のみ)

アポカリプス

古えの森の奥深くで手に入る、独特 の形をした剣。装備すると魔力や精 神が大幅に上昇する。マテリア成長 が3倍なので、早くレベルを上げた いマテリアがあるときに便利。

000 **能力値:**攻撃力+88、魔力+43.

精神+16、命中率+110

th 里:-RARE 入手方法

レア ●古えの森で拾う

つばの左右に輪の飾りがついた、シ ンプルなデザインの剣。攻撃力はか なり高く、マテリア穴も6個と多い が、連結穴がないという欠点を持つ。

00000 能力值: 攻擊力+93、魔力+31、

命中率+100

RARE 入手方法

●神羅飛空艇で拾う

ラグナロク

過去のシリーズ作品にも登場してい る、強大な力を秘めた武器。アルテ マウェポンよりは劣るものの、マテ リアが成長するクラウド用武器のな かではもっとも性能が高い。

00000 能力值:攻擊力+97、魔力+43

精神+35、命中率+105 効 果:-

RARE 入手方法

レア ●ブラウド・クラッドを倒す

アルテマウェポン

同名の強敵を倒すと手に入る、クラ ウドの最終武器。クラウドの残り HPの割合が大きいと攻撃の威力が 増すが、HPが少なくなると剣の輝 きが弱まり、与えるダメージ量も激 減する。

能力值:攻撃力+100、魔力+51 精神+24、命中率+110

:自分の残りHPの割合に応じて、基 礎攻撃力が増減する(→P.482)

RARE 入手方法

●アルテマウェポンを倒す



バレット用 武器 weapon Gimmick Arm



ガトリングガン

バレットが最初から装備している武器。故 郷の村を壊滅させた神羅に復讐するため、 失った右腕のかわりに取りつけた。バレッ トにとっては単なる武器以上の存在である せいか、売ることはできない。

能力值:攻撃力+14、命中率+97

RARE 入手方法

レア ●バレットの初期装備



アサルトガン

連射性能にすぐれた銃。銃身の先端に、狙 いをつけるための赤い照星があるおかげ か、ガトリングガンよりもわずかに命中率 が高い。両脇についているカーブしたパー ツは、弾倉だと思われる。

0-0 能力值:攻撃力+17、魔力+1、命中率+98 効 果:-入手方法

●ミッドガル七番街スラム、ウォールマーケットで

ガードスコーピオンを倒す



キャノンボール

金属製の台座に、トゲ付きの鉄球を埋めこ んだもの。敵を直接なぐってダメージを与 える武器なので、遠距離攻撃は行なえない。

能力值:攻撃力+23、魔力+2、命中率+98 入手方法

●エルジュノン(メテオ発動前)、カームで買う



アトミックシザ・

ピカピカに磨き上げられた、大小2本のカ ギヅメ。鋭くとがった先端を突き刺して、 敵にダメージを与える。キャノンボールと 同じく、遠距離攻撃はできない。

0000 能力值:攻撃力+32、魔力+4、命中率+99

入手方法

●アルジュノン(メテオ発動前)、ゴンガガなどで買う

●スイーパーカスタムから盗む



ハードバルカン

3本の砲身を持つバルカン砲。銃身を回転 させることによって、連続して弾丸を撃て るようになっている。

0-0 0-0 能力值:攻撃力+39、魔力+8、命中率+100 効 果:-

入手方法

●コスモキャニオンで買う



チェーンソー

木材などを切断するための道具を、戦闘用 に改造したもの。高速回転するチェーン状 の刃で斬りつけて、敵にダメージを与える。 遠距離攻撃はできない。

OO OO O 能力值:攻撃力+52、魔力+10、命中率+100 効果:

入手方法

ウータイで買う



マイクロレーザー

高度な科学技術によって作られた光学兵 器。持ち運べるサイズの小型レーザーガン で、攻撃力はそれなりに高い。

0-0 0-0 0 0 能力值:攻撃力+63、魔力+13、命中率+101

効 果:-入手方法

●アイシクルロッジで買う



A・Mキャノン

砲身が長い大口径のキャノン砲。値段はか なり高価だが、バレットが装備できる武器 のなかでは比較的命中率が高い。マテリア の連結穴が3組あるのもメリット。

0-0 0-0 0-0 (× 能力値: 攻撃力+77、魔力+16、命中率+103 効果:

入手方法

●ミディールで買う



Wマシンガン

上下にふたつの銃口が並んだ機関銃。マテ リア成長が2倍という利点はあるが、攻撃 力が低めでマテリア穴も少ない。物語の早 い段階で拾えるほか、終盤になれば店で買 うこともできる。

000

能力值:攻撃力+30、魔力+3、命中率+10

入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う

●コレル山で拾う

ドリルアーム

先端が鋭くとがった細長いドリル。マテリ ア成長が2倍なのはWマシンガンと同じだ が、こちらは遠距離攻撃ができないかわり に攻撃力が高く、クリティカルヒットも出 やすくなっている。

0000

能力值:攻撃力+37、命中率+9 効果:クリティカルヒットが出やすい

入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う ●ロケット村で拾う

ソリッドバズーカ

大口径の砲弾を撃ち出すバズーカ砲。攻撃 カはそれほど高くない反面、連結穴が4組 もあるので、強力なマテリアを組み合わせ て装着したいときに役立つ。

能力值:攻撃力+61、魔力+15、命中率+100 効果:

入手方法

●コスタ・デル・ソル(メテオ発動後)で買う



ロケットパンチ

真っ赤に塗装された巨大なにぎり拳型の武 器。名前には「ロケット」とついているも のの、遠距離攻撃は行なえず、敵を直接な ぐってダメージを与える。マテリア穴がな

能力值:攻撃力+62、命中率+110

効 果:クリティカルヒットが出やすい

入手方法

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●古代種の神殿で拾う



エネミーランチャ

四角い砲身に9個の発射口が並んだ兵器。 同時期に手に入るハードバルカンと性能が 似ているが、攻撃力の高さとマテリア穴の 数にわずかなちがいがある。

0-0 0 0 0 能力值:攻撃力+35、魔力+7、命中率+100

入手方法

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●ニブルヘイムの神羅屋敷で拾う



パイルバンカー

4本のカギヅメがついた巨大なモリのよう な武器で、攻撃力はかなり高い。しかし、 マテリアが成長せず、命中率が極端に低い うえ、遠距離攻撃もできないため、あまり 利用価値はない。

0-0 0-0 0-0

能力値:攻撃力+90、命中率+80 効 果:クリティカルヒットが出やすい

RARE 入手方法

●神羅ビル2階(メテオ発動後)で拾う



マキシマムレイ

6本の銃身が六角形を描くように配置され た大型の銃。命中率はそれほど高くないも のの、マテリアが成長するバレット用武器 のなかでは、最高の攻撃力を持つ。

0-0 0-0 0-0 、魔力+30、命中率+98

RARE ^{入手方法}

●ミッドガル八番街地下で拾う



ミッシングスコア

(レットの最終武器。APが多くたまって いるマテリアを装着すれば、大ダメージを 与えられる。逆に、マテリアのAPが少な いと、与えるダメージ量が極端に減ってし まうので注意が必要。

0-0 0-0 0-0 0-0

能力値:攻撃力+98、魔力+49、命中率+108 効果:この武器に装着中のすべてのマテリアが獲 得しているAPの合計量に応じて、基礎攻 撃力が増減する(→P.482)

RARE 入手方法

●魔晄キャノンで拾う(バレットがパーテ ィーにいないと、マップ上に出現しない)



テイファ用 武器 weapon Glove



タイガーファング

ミスリルクローの強化版とも言える 武器。大きく曲がった3本の刃が、 獰猛なトラの牙を思わせる。『FFV』 では、最強の攻撃力を持つナックル として、同名の武器が登場していた。

O-O O-O (×1 能力値: 攻撃力+38、魔力+8、

命中率十110

効 果:クリティカルヒットが出やすい **入手方法**

●コスモキャニオンで買う



レザーグローブ

ティファが最初から装備している、 指先部分がない革製の手袋。銀色の バンドがついているだけのシンブル な作りで、武器としての性能は低い。

② 能力値:攻撃力+13、命中率+99

効果:クリティカルヒットが出やすい

RARE レア ■ ティファの初期装備



ダイアナックル

俗にメリケンサックと呼ばれる、金 属製の武器。4つの穴に親指以外の 指を通してにぎり、なぐって攻撃す る。手のひらに隠れるほど小さい武 器だが、ダイアモンドで強化してあ るため攻撃力は高い。

0000

能力値:攻撃力+51、魔力+10、 命中率+112

効果:クリティカルヒットが出やすい **入手方法**

●ウータイで買う



メタルナックル

レザーグローブを強化したもの。敵に打ち当てる部分を鉄のパーツで補強することで、より大きなダメージを与えられるようになっている。

0-0 ×1

能力值:攻撃力+18、魔力+1、 命中率+102

効 果:クリティカルヒットが出やすい **入手方法**

ヘチカム●ウォールマーケットで買う



ドラゴンクロー

3本の鋭い刃をつけた、あざやかな 色合いの手甲。タイガーファングよ りも刃がさらに大きくなり、攻撃力 が増している。

○-○ ○-○ ○ ○ 能力値:攻撃力+62、魔力+13、 命中率+114

効 果:クリティカルヒットが出やすい **入手方法**

●アイシクルロッジで買う



ミスリルクロー

ミスリル製の刃を手甲につけた武 器。拳に装備し、敵を突き刺して攻 撃する。命中率が高く、クリティカ ルヒットも出やすい。

○-○ ○ (×1 能力値: 攻撃力+24、魔力+3、

命中率+106 **効 果:**クリティカルヒットが出やすい **入手方法**

●エルジュノン (メテオ発動前)、カームで 買う



クリスタルグラブ

拳の先端部分をクリスタルで強化した手袋。鉄で補強していたメタルナックルにくらべて、性能が大幅に上がっている。店で買えるティファ用 武器のなかで、もっとも攻撃力が高く、マテリアの連結穴も多い。

(× 能力値: 攻撃力+75、魔力+16、 命中率+115

命中率+115 **効 果:**クリティカルヒットが出やすい

入手方法 ●ミディールで買う



グランドグラブ

赤紫色の布で作られた手袋。色以外 はレザーグローブと同じように見え るが、攻撃力の高さやマテリア穴の 数など、性能は大きく向上している。

0-0 0 0 ×

能力値:攻撃力+31、魔力+6、 命中率+110

効 果:クリティカルヒットが出やすい

入手方法

- ●アルジュノン(メテオ発動前)、ゴンガガ などで買う
- ●マドゥジュから盗む



オーバーソウル

装備者の命が危険にさらされると大きな力 を発揮する手甲。ふつうに使っていると、 マテリア成長2倍という利点しかないの で、うまく活用するにはティファの残り HPを調整するなどの工夫が必要となる。

能力值:攻撃力+28、魔力+7、 **効 果:**『たたかう』などで与えるダメージ量が、瀕 死状態だと2倍、死の宣告状態だと4倍 (両方が発生している場合は8倍) になる

入手方法

- ●エルジュノン(メテオ発動後)で買う
- ●ニブル山で拾う

マスターフィスト

発生しているステータス異常の数に 応じて、与えるダメージ量が増える 手甲。オーバーソウルよりもダメー ジ増加の条件を満たしやすい反面、 増加する量は少なくなっている。

0 0 0 0 0 0 (×1

能力值:攻撃力+38、命中率+108 効果:「たたかう」などで与えるダメージ 量が、瀕死、毒、かなしい、沈黙、 スロウ、暗闇状態だと100%増加、

徐々に石化、死の宣告状態だと 200%増加する(複数発生してい る場合は、それらすべての合計ぶ ん増加する)



●神羅ビル2階(メテオ発動後)で

ゴッドハンド

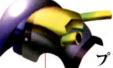
トップクラスの命中率を誇る武器。 『ひっさつ』の実行時でも、高確率で 攻撃を命中させることができる。マ テリア穴は少なめだが、攻撃力も申 しぶんなく、利用価値はかなり高い。

0-0 0-0 能力値:攻撃力+86、魔力+34、

命中率+255 果:クリティカルヒットが出やすい

RARE 入手方法

●キャリーアーマーを倒す



プレミアムハート

ティファの最終武器。リミットゲージのた まり具合やリミットレベルで、ダメージ量 が増減する。大ダメージを与えるには、リ ミットゲージがたまった状態を維持しなく てはならないため、やや使いにくい。

$\circ\circ\circ\circ\circ\circ$

能力値:攻撃力+99、魔力+32、命中率+112 効果:リミットレベルの高さと、リミットゲージ のたまり具合に応じて、基礎攻撃力が増減 する(→P482)

RARE 入手方法

●ウォールマーケット(メテオ発動後)の 無人アイテム屋でコンピュータを調べる

モータードライブ

金属製の手甲に、3本の短いツメを つけたもの。ミスリルクローと似た 形状だが、こちらはツメが短く、な ぐって攻撃を行なう。全キャラクタ ーのマテリア成長2倍の武器のなか で、もっとも攻撃力が低い。

000 能力值:攻撃力+27、魔力+6、

命中率+106

Oh III: -RARE 入手方法

●コスタ·デル·ソルで拾う

プラチナフィスト

拳全体を覆うプラチナ製の手甲。攻 撃力が低いかわりに、マテリア成長 が2倍になっている。刃や装飾など はついておらず、ほかの武器にくら べてデザインはかなりシンプル。

0000

能力值:攻撃力+30、魔力+7 命由率+108

入手方法

●アルジュノン (メテオ発動後) で買う ●ニブルヘイムにあるティファの家2階で黒

マントの男に話しかける

カイザーナックル

パンチによるダメージを増すための 武器。ダイアナックルと同様に、親 指以外の指でにぎって使用する。攻 撃力は低いものの、マテリア穴が非 常に多いのが利点。

0-0 0 0 0 0 0 0 ×1

能力值: 攻撃力+44、魔力+13. 命中率+110

効果:クリティカルヒットが出やすい

入手方法

●アルジュノン (メテオ発動後) で買う ●竜巻の迷宮で拾う

軍手

本来は機械の整備や農作業などを行 なうときにはめる、太い丈夫な糸で 編んだ手袋。マテリア穴の数はゼロ だが、攻撃力やクリティカルヒット の出る確率が高い。

(なし)

能力值:攻撃力+68、命中率+114 効果:クリティカルヒットが出やすい 入手方法

- ●エルジュノン(メテオ発動後)で買う
- ●古代種の神殿で拾う





エアリス用 武器^{weapon} Rod

ガードロッド

エアリスが最初から装備している武器。攻撃力はすべての武器のなかでもっとも低い。体力と精神が上がるため、「ガード」という名前のとおりに、受けるダメージを少なくできるという特徴がある。

● ×1 能力値:攻撃力+12、体力+1、魔力+2、

精神+4、命中率+99 **劝 果:**—

●エアリスの初期装備



ミスリルロッド

長い棒の両端に、ミスリル製の大きなリングを取りつけたもの。エアリス用武器のなかでは、もっとも安く買うことが可能。

能力値:攻撃力+16、魔力+3、 命中率+100

効果:-入手方法

ウォールマーケットで買う

フルメタルロッド

全体が金属で作られた杖。なぐりつけたときの威力を増加させるために、両端は少し太くなっている。

○-○ ○ 能力値:攻撃力+22、魔力+4、

能**力值**: 攻撃刀+22、) 命中率+100

効果:---入手方法

●エルジュノン(メテオ発動前)、カームで買う

ストライクロッド

短めの棒に細長い金属の板をつけた、クリティカルヒットが出やすい 武器。物語の序盤で敵から盗めるわりに、比較的高い性能を持っている。

0-0 0 0

能力值:攻撃力+32、魔力+7、 金巾率+100

効 果: クリティカルヒットが出やすい **入手方法**

- ●アルジュノン(メテオ発動前)、ゴンガガ などで買う
- ●エリゴル、キマイラから盗む



プリズムロッド

虹色の羽根飾りがついた杖。先端に は水色に輝く宝石がはめこまれてい る。命中率は高めで、マテリアの連 結穴も2組あり、使い勝手がいい。

命中率+105 **効果:**—

入手方法 ●コスモキャニオンで買う

オーロラロッド

オーロラを連想させる、あざやかな 色合いの杖。両端の平らになってい る部分で敵をなぐって攻撃する。 購入可能なエアリス用武器のなかで は、攻撃力がもっとも高い。

○-○ ○-○ ○ 能力値:攻撃力+51、魔力+14、 命中率+110

効 果:— 入手方法

ウータイで買う



ウィザードロッド

魔力のこめられた、魔術師用の杖。 通常の武器よりも、装着したマテリ アの成長が早い。ただし、攻撃力や 魔力の上昇量は少なめ。

○ ○ ○ 能力値:攻撃力+28、魔力+6、

命中率+100 **効果:**—

- **入手方法** ●アルジュノン (メテオ発動後) で買う
- ●コレル山で拾う



ワイザーロッド

ギ族の亡霊たちの親玉である、ギ・ ナタタクを倒すと手に入る杖。物語 が進むと店でも買えるようになる が、残念ながらそのころにはエアリ スは仲間からはずれている。

0000

能力值:攻撃力+33、魔力+7. 命中率+100

効 果:-

入手方法

- ●アルジュノン(メテオ発動後)で買う
- ●ギ・ナタタクを倒す



フェアリーテイル

羽根を広げた妖精のような装飾がほ どこされた杖。マテリア穴の数は7 個とかなり多いものの、連結穴がな いのが難点。

000000

能力値:攻撃力+37、魔力+8、 命中率+103

効 果:-

- 入手方法
- ●アルジュノン(メテオ発動後)で買う ●タークス:レノ(ゴンガガ)を倒す



ゴールドソーサーで景品として入手 できる雨傘。マテリア穴はないが、 攻撃力だけでなく防御力も上がるの で、マテリアをあまり利用せずに戦 う場合には役立つ。

能力值:攻撃力+58、体力+20

魔力+10、命中率+118 果:クリティカルヒットが出やすい

RARE 入手方法

●メテオ発動前にシューティング コースターで5000点以上獲得 する(一度のみ)



プリンセスガード

エアリス用武器のなかではもっとも 高い性能を持つ、気品にあふれた杖。 入手してすぐにエアリスが仲間から はずれてしまうため、利用できる期 間はかなり短い。

0-0-0-0-0

能力值:攻撃力+52、体力+12、 魔力+22、精神+20、 命中率+111

果:『たたかう』などで与えるダメージ 量が「戦闘不能状態のパーティーメ ンバーの人数+1」倍になる



RARE 入手方法

●古代種の神殿で拾う



セフィロス用

武器 weapon Sword

英雄セフィロスが持つ、長大な日本 刀。セフィロスにしか使いこなせな いと言われており、高い攻撃力と命 中率を誇る。

\odot

能力値:攻撃力+99、命中率+255 効果:かならずクリティカルヒットが出る



レッドXII用 武部 Barretter



ミスリルクリップ

レッドXIIIが最初から装備している武器。 神羅ビルでレッドXIIIが仲間に加わった時 点では、入手できるすべての武器のなかで も、比較的高い攻撃力を持つ。

⊙ 0 能力值:攻撃力+24、魔力+6、命中率+100

RARE ^{入手方法}

- ●エルジュノン (メテオ発動前) で買う ●レッド XⅢの初期装備



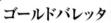
まばゆく光るガラス製のヘアピン。攻撃力 はミスリルクリップより上だが、これが手 に入ったときはすでに、もっと性能の良い マジックコームを持っていることも多い。

0-0 0 0 能力值:攻撃力+33、魔力+8、命中率+102 入手方法

- ●アルジュノン(メテオ発動前)、エルジュノン(メ テオ発動後)、ゴンガガで買う
- ●バグナドラナから盗む

コスモキャニオンで売られている銀製の髪 飾り。攻撃力や命中率が高めで、マテリア の連結穴も2組ある。いったん購入したあ とは、なぜか店に売却できないので注意。

●コスモキャニオンで買う



金で作られたシンプルなデザインの髪飾 り。ウータイで入手できるが、それよりも 前に訪れるコスモキャニオンで入手可能な セラフコームのほうが、性能は高い。

0-0 0-0 0 能力值:攻撃力+50、魔力+13、命中率+104 効果:

入手方法 ウータイで買う

アダマンクリップ

非常に堅い金属で製造した髪どめ。攻撃力 はセラフコームよりもやや劣るものの、連 結穴が2組あるので、支援マテリアを利用 したいときはこちらのほうが役に立つ。

0-0-0-0-0 能力值:攻撃力+60、魔力+15、命中率+106

入手方法

アイシクルロッジで買う

クリスタルコーム

クリスタルの輝きが美しい、鳥の羽根の形 をしたクシ。物語の終盤で訪れるミディー ルでしか売っておらず、購入可能なレッド XIII用武器のなかでは一番高い性能を持つ。

0-0 0-0 0-0 能力值:攻撃力+76、魔力+20、命中率+108 効 果:-

入手方法 ●ミディールで買う

マジックコーム

七色に彩られた、マテリア成長2倍の武器。 コンドルフォートを訪れた時点で入手でき るため、序盤でマテリアのレベルを上げた いときに利用するといい。

000 能力值:攻撃力+37、魔力+4、命中率+100

効 里:-

入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う

●コンドルフォートのシミュレーションバトルで勝



 $\circ\circ\circ$ 能力值:攻撃力+40、魔力+10、命中率+110 効果:



プラチナバレッタ

プラチナ製の髪飾り。形状はシルバーやゴ ールドのバレッタと同じだが、攻撃力が低 く、連結しているマテリア穴もない。その かわり、マテリア成長は2倍になっている。

0000

能力值:攻撃力+39、魔力+12、命中率+104

入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う

●ニブル山で拾う



ベヒーモスホーン

巨大な体躯を誇るベヒーモスのツノから作 られた髪飾り。攻撃力が高いだけでなく、 装備すると体力や精神まで上がるが、すべ ての武器のなかでもっとも命中率が低いと いう欠点がある。

000000

能力值:攻撃力+91、体力+35、魔力+26、 精神+18、命中率+75

RARE 入手方法

●神羅ビルの階段(メテオ発動後)で拾う



セントクリップ

聖なる力が秘められた、銀色に輝く髪どめ。 マテリア穴が8個もあるため、多くのマテ リアを利用したいときに重宝する

0000000 ×1

能力值:攻撃力+58、魔力+22、命中率+108 効果:

入手方法

●コスタ・デル・ソル(メテオ発動後)で買う



スプリガンクリップ

最終武器に匹敵するほどの攻撃力を持つ、 紫色の髪どめ。魔力の上昇量はトップクラ スで、マテリア穴の数も多めなので、魔法 をメインにして戦う場合にも便利。

O-O O-O O-O

能力值:攻撃力+87、魔力+55、命中率+100

効 果:-

RAREレア

●古えの森で拾う



精緻な細工がほどこされた日本風の髪飾 り。マテリア穴がないかわりに、クリティ カルヒットの出やすさや命中率がすぐれて いる。レッドXII用武器のなかで唯一、遠 距離攻撃が可能。

能力值:攻撃力+57、魔力+15、命中率+120

効果:クリティカルヒットが出やすい

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

ウータイで拾う



リミテッドムーン

レッドXIIの最終武器。満月と三日月をモ チーフにしたデザインの装飾品で、自分の 残りMPの割合が大きいほど、与えるダメ ージ量も多くなる。

OO OO OO OO

能力値:攻撃力+93、魔力+31、命中率+114 効果:自分の残りMPの割合に応じて、基礎攻撃 力が増減する(→P.482)

RARE 入手方法 ●DISC 3でレッドXIIIがパーティーにい るときに、コスモキャニオンにいるブー ゲンハーゲンのもとを訪れる

セラフコーム

レッドXIIIの父親であるセトの形見。コス モキャニオンを守った英雄の武器だけあ り、性能はかなり高い。これが手に入って からしばらくのあいだは、新しい武器を購 入する必要がなくなる。

0000

能力值:攻撃力+68、魔力+14、命中率+110

RARE ^{入手方法}

● ギ族の洞窟の奥で、レッド XIII が父親の 真の姿を知るイベントを見る



ユフィ用

武器 Weapon Shuriken



円月輪

鋭利な刃が外周についた、円形の飛び道具。 回転させながら投げつけることにより、敵 を切り裂く。『FF』シリーズではおなじみ の武器で、『Ⅲ』から連続して登場している。

0000

能力值:攻撃力+49、魔力+12、命中率+105 効 果:-

入手方法

ウータイで買う

じゅう じ しゅ り けん 十字手裏剣

ユフィが最初から装備している武器。両端 のとがった金属製の棒を十字型に組み合わ せたもので、敵に投げつけて攻撃する。一 般的なイメージの手裏剣よりも、はるかに サイズが大きい。

⇔ o 能力值:攻撃力+23、魔力+6、命中率+100

RARE レア 入手方法

ブーメラン

「く」の字型の飛び道具。命中した相手に 多くのダメージが与えられるよう、フチの 部分は鋭い刃になっている。同時期に手に 入るほかのキャラクターの武器とくらべ て、攻撃力はやや低い。

0-000 能力值: 攻撃力+30、魔力+7、命中率+101

効 果:-入手方法

●アルジュノン(メテオ発動前)、エルジュノン(メ テオ発動後)、ゴンガガで買う

●フォーミュラから盗む

風車

細い柄の先に色あざやかな羽根車をつけた おもちゃ。本来は風で羽根をまわして遊ぶ ものだが、柄の先端が鋭くとがっており、 その部分が敵に突き刺さるように投げてダ メージを与える。

 \odot

能力值:攻撃力+37、魔力+9、命中率+104 効 果:-

入手方法

●コスモキャニオンで買う

ホークアイ

投げて使用する、ブーメランに似た形状の 剣。その名前を象徴するかのように、鷹の 目を思わせる大きな宝石が、刀身の先端に はまっている。

000000

能力值:攻撃力+61、魔力+14、命中率+107 効 果:-

入手方法

●アイシクルロッジで買う

クリスタルクロス

十字手裏剣の先端に、波形の刃を取りつけ たような武器。命中率が高く、マテリア穴 も多いので使いやすい。

能力值:攻撃力+74、魔力+18、命中率+110 効 里:-

入手方法 ●ミディールで買う

風斬り

細長い扇のような形をした飛び道具。マテ リア成長が2倍ということをのぞけば、攻 撃力も低く、これといった利点はない。

能力值:攻撃力+30、魔力+7、命中率+103

効 果:-入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う●運搬船で拾う











ツインヴァイパー

毒蛇(ヴァイパー)の鎌首を思わせる刃が 特徴的な、マテリア成長2倍の武器。攻撃 するときは、中央にある柄を持って敵に投 げつける。

0000

能力值:攻撃力+36、魔力+8、命中率+108 効 果:-

入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う

ブルヘイムの神羅屋敷で拾う

ライジングサン

天に昇る朝日を思わせる、円盤状の飛び道 具。インターナショナル版でのみ入手でき る。マテリア成長が2倍の武器のなかでは もっとも攻撃力が高く、連結穴も2組ある ため、利用価値は高い。

 Θ 能力值:攻撃力+68、魔力+16、命中率+108

RARE 入手方法

●ダイヤウェボンから盗む(インターナシ ョナル版でのみ入手可能)

卍手裏剣

直角に曲がった刃を、卍型に組み合わせた 手裏剣。連結しているマテリア穴はひと組 しかないが、穴の数自体は8個と多い。

0000000 能力值:攻撃力+68、魔力+18、命中率+110

効果:クリティカルヒットが出やすい

●コスタ・デル・ソル(メテオ発動後)で買う

折り鶴

折り紙細工のツルの形をした武器。外見か らは想像もできないほど強力な飛び道具 で、マテリアが成長するユフィの武器とし ては最高の攻撃力を誇っている。

0-0 0-0 0 0 0 能力值:攻撃力+90、魔力+38、命中率+116

効 里:-RARE 入手方法

●ウータイのダチャオ像で拾う

スーパーボール

ゴムで作られた、非常によく弾むボール。 マテリア穴がないかわりに、攻撃力と命中 率が高い。早い時期にコンドルフォートで 入手可能で、ユフィの攻撃力を一気に上げ ることができる。

能力值:攻撃力+68、魔力+10、命中率+120 効 果:クリティカルヒットが出やすい

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●コンドルフォートのシミュレーションバトルで勝

不倶戴天

「同じ天のもとに生かしておけない」とい った意味の名前を持つ、ユフィの最終武器。 与えるダメージ量は、敵のレベルが高いほ ど増加し、逆にレベルが低いと減少する。

0-0 0-0 0-0 0-0 能力値:攻撃力+96、魔力+42、命中率+112 効果:敵のレベルに応じて、基礎攻撃力が増減す

る(→P.483) RARE 入手方法

●神羅飛空艇で拾う

風魔手裏剣

6本の刃を持つ手裏剣。武器のなかでは唯 -、装備したときにすばやさが上がる。た だし、魔力が上がらずマテリア穴も少ない という欠点があるので、物理攻撃を主力と する場合に利用するといい。

000

能力値:攻撃力+64、すばやさ+10、 命中率+113

効果:クリティカルヒットが出やすい

入手方法

●エルジュノン (メテオ発動後) で買う

ウータイで拾う



ケット・シー用 武器 weapon Megaphone



イエローメガホン

0-000

能力值:攻撃力+36、魔力+8、命中率+100 効 果:-

入手方法

●エルジュノン (メテオ発動後) で買う

●ケット・シーの初期装備

ケット・シーが、乗っているデブモーグリに 命令を伝えるために使う道具。色や素材ごと に、それぞれ異なった性能を持つ。高性能の メガホンを装備すると、伝えられる命令の情 報量が増えてデブモーグリの行動力がアップ し、攻撃力などが高くなる。中央部分には金 属製の輪がついており、そこにマテリアを装 着することが可能。

レッドメガホン

000000

能力值:攻撃力+60、魔力+15、命中率+100

効 果:-

入手方法

●アイシクルロッジで買う



グリーンメガホン

 Θ 能力值:攻撃力+41、魔力+9、命中率+100

効 果:-入手方法



ブルーメガホン

 $\circ \circ \circ \circ$ 能力值:攻撃力+48、魔力+10、命中率+100

効 果:-入手方法

ウータイで買う

クリスタルメガホン

能力值:攻擊力+ 74、魔力+20、命中率+

効 果:-入手方法

●ミディールで買う



ホワイトメガホン

能力值:攻撃力+35、魔力+8、命中率+102 効果: 入手方法

●エルジュノン (メテオ発動後) で買う ●ゴンガガで拾う













大きな巻き貝の殻に吹き口をつけて、音を 吹き鳴らせるようにしたもの。攻撃力や命 中率が高く、クリティカルヒットも出やす いが、マテリアを装着することができない。

(なし)

能力值: 攻撃力+68、魔力+2、命中率+118 効果:クリティカルヒットが出やすい

入手方法

●コスタ・デル・ソル (メテオ発動後) で買う

ブラックメガホン

0000

能力值:攻撃力+31、魔力+10、命中率+104 効 果:-

入手方法 ●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●ギ族の洞窟で拾う

突撃ラッパ

軍隊で敵へ突撃するときの合図として吹き 鳴らされるラッパ。マテリアが成長しない のと、命中率がやや低いのが欠点だが、攻 撃力の高さは、最終武器であるマーベラス チアーに匹敵する。

0-0 0-0 0-0

能力値:攻撃力+95、命中率+95 **効 果:**クリティカルヒットが出やすい

RARE 入手方法

●海底魔晄炉で拾う

シルバーメガホン

0000000 能力值:攻撃力+28、魔力+14、命中率+106

効 果:-

入手方法

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●ニブルヘイムの神羅屋敷で拾う

スターライトホン

先端の部分にギザギザの装飾がほどこされ た、金色に輝くメガホン。装備すると体力 が大幅に上がるのが特徴で、マテリアが成 長するケット・シー用武器のなかでもっと も性能が高い。

OO OO OO OO

能力值:攻撃力+88、体力+30、魔力+31、 命中率+102

RARE ^{入手方法}

●ミッドガル八番街地下で拾う

ゴールドメガホン

0-0 0-0 0-0 0-0 ×1 能力值:攻撃力+58、魔力+28、命中率+103

効 果:-入手方法

- ●エルジュノン(メテオ発動後)で買う
- ●古代種の神殿で拾う

マーベラスチアー

ケット・シーの最終武器。残りHPの割合 に応じて、ダメージ量が増減する。神羅ビ ル64階のロッカーに入っているが、物語 の序盤で見つけても、クラウドが興味を持 たないため入手できない。

0000000

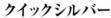
能力値:攻撃力+95、魔力+44、命中率+110 効果:自分の残りHPの割合に応じて、基礎攻撃 力が増減する(→P.482)

RARE 入手方法

●神羅ビル64階(メテオ発動後)で拾う



ヴィンセント用 武器 weapon Gun



ヴィンセントが最初から装備しているオー トマチック拳銃。それほど大きなダメージ を与えることはできないが、ほかのキャラ クターがはじめから装備している武器とく らべて命中率はやや高め。

0000

能力值:攻撃力+38、魔力+10、命中率+110 効 里:

入手方法

●エルジュノン (メテオ発動後) で買う ●ヴィンセントの初期装備



ポンプアクション式のショットガン。上部 についているのは折りたたみ式のストック で、撃つときに伸ばして肩に当て、銃のか まえを安定させるために使う。

0-0 0-0 ×1 能力值: 攻撃力+48、魔力+12、命中率+112

RARE ^{入手方法}

●ロケット村 (メテオ発動前) で買う

ランダル

銃身とストックを短く切りつめたレバーア クション式の銃。弾を撃ったあとは、トリ ガー部分にあるレバーを操作すると、つぎ の弾丸が装填される仕組みになっている。

O-O O-O O (x 能力值: 攻撃力+51、魔力+14、命中率+118

効果:

入手方法

ウータイで買う

ライアット

暴動鎮圧用に使われるショットガン。攻撃 力や命中率が高く、装着できるマテリアの 数も多いため、かなり頼りになる。

00000 能力值:攻撃力+64、魔力+16、命中率+120

入手方法

●アイシクルロッジで買う

ウィンチェスター

ヴィンセント用武器のなかでもっとも値段 が高い、レバーアクション式のライフル。 ランダルと同じタイプの銃だが、こちらは 銃身が短く切られていないためか、命中率 がやや高い。

00 00 00 能力值:攻撃力+73、魔力+18、命中率+120

入手方法

●ミディールで買う

ピースメーカー

装弾数が6発のリボルバー拳銃。マテリア 成長2倍の武器のなかでは珍しく連結穴が あるのが特徴。ヴィンセントが仲間になる よりもかなり前に入手できる。

⊙ o 能力值:攻撃力+38、魔力+8、命中率+118

効 果:-入手方法

●アルジュノン (メテオ発動後) で買う ●カームで拾う

バントライン

ピースメーカーの材質を金にかえて、銃身 を伸ばしたもの。マテリア成長2倍のまま でマテリア穴がひとつ増え、攻撃力も少し 上がった。銃身が長くなったぶん、命中率 が向上している。

能力值: 攻撃力+48、魔力+18、命中率+124

入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う

●ボーンビレッジで発掘する







ロングバレルR

長い銃身 (バレル) を持つライフル銃。命 中率が非常に高く、「ひっさつ」で攻撃を 行なってもほとんど回避されることがな い。攻撃力も高いうえマテリアの連結穴が 4組あるため、ゲーム終盤でも重宝する。

0-0 0-0 0-0 0-0 ×1 能力值:攻撃力+66、魔力+14、命中率+255

入手方法

●コスタ・デル・ソル (メテオ発動後) で買う

銀玉鉄砲

バネの力で銀玉を発射する鉄砲。子供用の おもちゃだが、なぜか攻撃力はかなり高く、 クリティカルヒットも出やすい。マテリア 穴がひとつもないのが最大のネック。

能力值:攻撃力+62、命中率+120 効果:クリティカルヒットが出やすい

入手方法

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●古代種の神殿で拾う

スナイパーCR

ランダルを狙撃用に改造したもの。ストッ クの材質が変わっているほか、狙いをつけ るためのスコープが上部に追加された。ラ ンダルよりも攻撃力は低いものの、命中率 は大幅に上がっている。

 $\infty \infty$ 能力值:攻撃力+42、魔力+7、命中率+255

効 果:-入手方法

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●ニブル山で拾う

ハイブロウST

高い攻撃力を誇る銃。装備すると魔力も大 幅に上がるため、物理攻撃と魔法攻撃のど ちらで戦う場合にも役立つ。銃口の下に長 く突き出しているのはマガジンチューブ で、そこに弾薬を装填する。

 $\sim \sim \sim \sim$

能力值:攻撃力+97、魔力+52、命中率+120

RARE ^{入手方法}

●古えの森で拾う

アウトサイダー

口径の大きなリボルバー拳銃。マテリアが 成長するヴィンセント用武器のなかでは、 攻撃力がもっとも高い。さらに、マテリア 穴の数も多いため、非常に便利。

0-0 0-0 0 0 0

能力值:攻撃力+80、魔力+48、命中率+120

RARE レア →神羅飛空 レア ●神耀飛空艇で拾う

デスペナルティ

ヴィンセントの最終武器。銃身の先に装飾 がついたライフル銃で、ヴィンセントが倒 した敵の数が多いほど、与えるダメージ量 が増える。敵をあまり倒していないとダメ -ジが小さいので注意が必要。

0000000

能力値:攻撃力+99、魔力+34、命中率+115 効果:ヴィンセントが倒した敵の数に応じて、基 礎攻撃力が増減する(→P.483)

RARE 入手方法

●ルクレツィアのほこらで拾う



シド用 武器 weapon Spear

スピア

青く塗られた柄に金属製の穂先を取 りつけただけの、シンプルな作りの 槍。シドの初期装備品で、メテオ発 動後は店で買うこともできる。

0-0 0-0

能力值:攻擊力+44、魔力+8、 命中率+97

効 果:-

入手方法 ●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●シドの初期装備

スラッシュパイク

切れ味の鋭い刃をつけた、長めの槍。 同時期に手に入るほかのキャラクタ 一の武器にくらべると、命中率が少 し低いかわりに攻撃力が高め。

00000 能力值:攻撃力+56、魔力+10、 命中率+98

入手方法

ウータイで買う

トライデント

先端が三つ又にわかれている槍。穂 先が3本あるためか、スピアなどよ りも命中率が高い。連結されたマテ リア穴はひと組もないものの、穴の 数自体は6個とかなり多く、攻撃力 も高めなので便利。

00000 能力值:攻撃力+60、魔力+12、

命中率+105

効 里:-

入手方法

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●古代種の神殿で拾う

ポールアックス

細身の槍の先に小さな斧をつけた武 器。トライデントを改良してマテリ アの連結穴を加えたような性能で、 命中率がそれほど高くないことをの ぞけば、これといった欠点はない。

00000 能力値:攻撃力+64、魔力+15. 命中率+99

効 里:-入手方法

●アイシクルロッジで買う

パルチザン

幅広の穂先と、左右に突き出したカ ギ状の小さな刃が特徴的な槍。店で 売っているすべての武器のなかで攻 撃力がもっとも高く、値段も最高額 となっている。

0-0 0-0 0-0 ×1 能力值:攻撃力+78、魔力+17、 命中率+100

効 果:-入手方法

●ミディールで買う

蛇のように曲がりくねった矛先を持 つ、マテリア成長2倍の武器。入手 したすぐあとに、マテリア成長2倍 でさらに高性能なジャベリンが拾え るため、利用する期間は短い。

0000 能力值:攻撃力+58、魔力+13、

命中率+102 効 果:-

入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う

●忘らるる都で拾う

ジャベリン

穂先のほうが重くなっている短めの 槍。投げて使用するのに適した作り だが、ゲーム中では遠距離攻撃は行 なえない。マテリア成長2倍の武器 のなかではかなり高性能。

0000 能力值:攻擊力+62、魔力+12、

命中率+104

RARE ^{入手方法}



●絶壁内部で拾う

ローランス

騎兵が馬上で使う突撃用の槍を小型 化し、先端に鋭い穂先をつけたもの。 魔力の上昇量が高く、マテリア穴の 数も多い。

0-0 0-0 0-0 能力值:攻撃力+78、魔力+31、

命由率+102

th 里:-

RARE 入手方法

●神羅ビル63階(メテオ発動後)で

モップ

長い棒の先に房状の布をつけた掃除 道具。なぜか高い攻撃力を持つが、 マテリア穴がないために使い勝手は いまひとつ。

(なし)

能力值:攻撃力+68、魔力+3、

命由率+118

効果:クリティカルヒットが出やすい 入手方法

●エルジュノン(メテオ発動後)で買う

●ボーンビレッジで発掘する

ドラグーンランス

青色と水色に塗りわけられた、竜騎 士の槍。連結されたマテリア穴はな いものの、穴の数自体は非常に多い ため、たくさんのマテリアを成長さ せたいときに役立つ。

00000000 ×1

能力值:攻撃力+66、魔力+7 命中率+100

th III: 入手方法

●アルジュノン(メテオ発動後)で買う

●ウータイで拾う

青龍偃月刀

半月型の刃に長い柄がついた、東洋 の武器。マテリア成長3倍で攻撃力 も80以上あるため、非常に実用性 が高い。唯一の欠点は、マテリア穴 の数が2個しかないこと。

能力值:攻擊力+86、魔力+20.

命中率+102 効 果:-

RARE レア 入手方法

●海底魔晄炉で拾う

ほう てん が 方天画戟

槍の先に「月牙」と呼ばれる三日月 型の刃をつけたもの。シド用武器の なかでは最高の攻撃力を誇る。シュ ーティングコースターで高得点を獲 得したときの賞品なので、簡単には 入手できない。

00000

能力值:攻撃力+100、魔力+20. 命中率+100

効 果:-

RARE 入手方法

●メテオ発動後にシューティング コースターで5000点以上獲得 する(一度のみ)

ロンギヌス

装備すると魔力や精神が大幅に上が る、聖なる槍。方天画戟よりも攻撃 力は低いが、マテリアの連結穴が2 組あるので、『ぜんたいか』『ついか ぎり」などの支援マテリアを活用し たい場合は、こちらを使うといい。

99 99

能力值: 攻撃力+92、魔力+43 精神+20、命中率+112

RARE 入手方法 レア ●神羅飛空艇で拾う

ビーナスゴスペル

シドの最終武器。残りMPの割合が 大きいほど、与えるダメージ量が増 える。各キャラクターの最終武器の なかでは、もっとも手軽に入手する

0-0 0-0 0-0 0-0 能力值:攻擊力+97、魔力+42、

命中率+103

果:自分の残りMPの割合に応じて、基 礎攻撃力が増減する(→P.482)

RARE ^{入手方法}

●ロケット村でロケットを見上げ ていた老人に3回話しかける(ロ ケットが打ち上げられたあとの



防具 Protector



カーボンバングル

金属にくらべて軽い炭素素材(カー ボン)で作られた腕輪。以前、コレル 地方で石炭が採掘されていた名残な のか、北コレルと、そこに近いコス タ・デル・ソルで買うことができる。



能力值:防御力+27、回避率+3、 (魔法防御+14)

入手方法

- ●コスタ・デル・ソル(メテオ発動前)、北 コレルで買う
- ●コフィの初期装備



ブロンズバングル

マテリア穴がなく防御力も低い、青 銅製の腕輪。防具としての価値は低 いが、特定のキャラクターの初期装 備としてしか手に入らないため、あ る意味では貴重品と言える。

能力值:防御力+8 効 里:-

RARE ^{入手方法}

ルア ●クラウド、バレット、ティファ、エアリスの初期装備



銀の腕輪

丸みを帯びた飾り気のない銀製の腕 輪。魔力を持つ銀で作られたミスリ ルの腕輪よりも性能が高いことか ら、かなり良質の銀を材料にしてい ると思われる。

0000 能力值:防御力+34、回避率+4. (魔法防御+22)

入手方法

●コスモキャニオンで買う ●ケット・シー、ヴィンセントの初期装備



アイアンバングル

鉄を材料としたシンプルなデザイン の腕輪。手に入れるには七番街スラ ムの武器屋で買うしかなく、プレー トの支柱が爆破されて七番街が壊滅 すると、入手不可能になってしまう。

能力值:防御力+10、(魔法防御+2)

効 果:-

RARE ^{入手方法}

レア ●ミッドガル七番街スラムで買う



金の腕輪

金で作られたきらびやかな腕輪。形 状やマテリア穴の数は銀の腕輪と同 じだが、連結穴が2組に増えている。 クラウドの回想シーンに登場する5 年前のセフィロスも身につけていた。

Θ

能力值:防御力+46、回避率+4、 (魔法防御+28)

入手方法

- ●ロケット村で買う
- ●シドの初期装備



チタンバングル

チタンで作られた幅広の腕輪。ミッ ドガルのスラム街で購入できる防具 のなかでは、ミスリルの腕輪につい で、すぐれた防御力を持つ。

0 0 能力值:防御力+14、同避率+2、

(魔法防御+4) 効 果:-

入手方法

- ●ミッドガル伍番街スラム、ウォールマー ケットで買う
- ●エアバスターを倒す



ダイアバングル

大きなダイアモンドが埋めこまれた 腕輪。防御力は高めで、DISC 1の あいだは、これよりも性能が良い防 具は店で売られていない。

OO OO O 能力值:防御力+57. 同避率+6.

(魔法防御+37) 効 果:-

入手方法

●ボーンビレッジで買う



ミスリルの腕輪

中央に小さな青い宝石が埋めこまれ た、ミスリル製の腕輪。ミッドガル、 カーム、ジュノンという、ミスリル マインの周辺にある町の武器屋で売 られている。

⊙⊙ 能力值:防御力+18、回避率+3、

(魔法防御+8)

効 里:-

- ●ウォールマーケット、カームなどで買う
- ●レッドXIIの初期装備



クリスタルバングル

クリスタルの輝きが美しい腕輪。店 で購入できる防具のなかで、最高の 防御力を誇る。わずかではあるが魔 法回避率が上がるのも特徴。

OO OO OO

能力值:防御力+70、回避率+8、

(魔法防御+45)、魔法回避率+1 効 果:-

入手方法

- ●ミディールで買う
- ●ゴールドソーサーのスノーゲームで景品 としてもらう (一度のみ)



ウィザードブレス

金細工がほどこされた、エメラルド 色の腕輪。すべての防具のなかで唯 一、マテリアの連結穴が4組あり、 支援マテリアを存分に活用すること ができる。

0-0 0-0 0-0 0-0 ×1

回避率+3、(魔法防御+85)、 魔法回避率+3

効果:

入手方法

- ●ミディールで買う
- ●ジェノバ・LIFEを倒す



プラチナバングル

プラチナで作られた、マテリア成長 が2倍の腕輪。通常の防具よりもマ テリアを早く成長させることができ るが、マテリア穴が少なく、防御力 も低いのが欠点。

0 0

能力值:防御力+20、(魔法防御+12) 効 果:-

入手方法

- ◆コスタ・デル・ソル (メテオ発動前)、エルジュノン (メテオ発動後)で買う
- ●デスクローから恣む



アダマンバングル

アダマンタイマイから盗むことがで きる腕輪。防御力は非常に高いが、 それ以外の能力値が上がらず、マテ リア穴の数も少ないため、やや使い にくい。

能力值:防御力+93、(魔法防御+23)

入手方法

●アダマンタイマイから盗む



ルーンの腕輪

ルーン文字が刻まれた、金色に光る 腕輪。同じ場所で購入できるダイア バングルとくらべると性能は落ちる 反面、マテリア成長が2倍という長 所がある。

0000

能力值:防御力+43、回避率+5、

(魔法防御+24)

入手方法

●ボーンビレッジで買う



ギガースの腕輪

フチにトゲが並んだ、重量感のある 腕輪。怪力を誇るモンスター・ギガ ースのパワーが宿っており、装備す ると力が大きくアップする。

00000

能力值:防御力+59、力+30

効 果:-

入手方法

- ●デモンズゲイトを倒す
- ●ギガースから盗む



エジンコート

大理石に似た模様が特徴的な腕輪 で、防具としては珍しく、魔力を上 げる効果を持つ。マテリア穴はすべ て独立しているものの、穴の数自体 は7個と非常に多い。

0 0 0 0 0 0 0 0 ×1

能力值:防御力+50、魔力+5、

(魔法防御+33)

入手方法

●ロケット村(メテオ発動後)で買う

●パルマーを倒す



インペリアルガード

左右に広がる白い翼と3本の剣の装 飾がほどこされた腕輪。コンドルフ ォートで入手する場合は、ヒュージ マテリア争奪のシミュレーションバ トルで、敵に頂上まで攻めこませる 必要がある。

00000

能力值:防御力+82、(魔法防御+7

RARE 入手方法

●大空洞内部で拾う



エイジスの腕輪

0-0 0-0

RARE 入手方法

能力值:防御力+55、回避率+15

フォースブレス

5本の細身のリングを重ね合わせた 腕輪。魔法回避率が上がり、敵の魔 法攻撃が命中しにくくなる。「エイ ジス(イージス) |とは、ギリシャ神 話の女神アテナが持つ盾の名前。

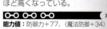
(魔法防御+86)、魔法回避率+50

●ミッドガル八番街地下で拾う



神羅甲型防具改

神羅軍のなかでも、隊長クラスの兵 士や上位のソルジャーにしか支給さ れない腕輪。形状は神羅安式防具と 似ているが、性能は比較にならない ほど高くなっている。



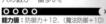


レア→海底警備兵、ソルジャー: 1ST などから盗む



フォウスロット

名前のとおり、4つの穴(スロット) がある銅色の腕輪。防御力は低いも のの、ミッドガルを旅立つまでに入 手可能な防具のなかでは、マテリア 穴の数が一番多い。





●神羅ビル63階でBクーポンと交



ア ●コスタ・デル・ソル (メテオ発動 前) で置う

換する



大いなる力の祝福を受けた腕輪。防 御力が大幅に上がるうえ、魔力や回 避率などの、さまざまな能力値が上 昇する。マテリア穴の数も多めなの で、実用性は高い。



魔法回避率+3





ウォーリアバングル

マテリアは成長しないが、攻撃力と 防御力の両方が上がる、戦士のため の腕輪。これを盗めるイーグルガン は、コレルでヒュージマテリアを積 んだ列車を停める場面にしか出現し ないため、取り逃すことも多い。

0000

能力值:防御力+96、力+20. (魔法防御+21)



RARE ^{入手方法}

●イーグルガンから盗む



烈火の腕輪

激しく燃える上がる炎がデザインさ れた腕輪。炎属性の攻撃を吸収する 能力を持つ。2個以上手に入れるた めには、神羅飛空艇に出現する正体 不明から盗まなければならない。

\odot

能力值:防御力+72. 回避率+8. (魔法防御+52)、魔法回避率+3

■: 炎属性の攻撃によるダメージを吸 収する

入手方法

●絶壁内部で拾う

●正体不明から盗む



神羅の兵士に支給されている腕輪 で、中央には神羅のロゴマークが入 っている。序盤に手に入る防具のな かではマテリア穴が多く、運搬船で 海兵隊員から盗めば、銀の腕輪を入 手するまで重宝する。





・ア ・神羅潜水兵を倒す ・海兵隊員から盗む



オーロラ(極光)の光を思わせる飾り がついた腕輪。冷気属性の攻撃を吸 収する能力を持つ。属性を持った攻 撃を吸収する防具のなかで、防御力 が一番高い。

\odot 能力值:防御力+76、回避率+8.

(魔法防御+54)、魔法回避率+3 効 果:冷気属性の攻撃によるダメージを 吸収する

入手方法

●忘らるる都で拾う

●正体不明2から盗む



天雷の腕輪

雷属性の攻撃を吸収する腕輪。その 効果を表すかのように、稲妻をかた どった装飾がほどこされている。雷 属性を吸収する能力を持つモンスタ 正体不明3から盗むことが可能。

Θ 能力值:防御力+74、回避率+8

(魔法防御+55)、魔法回避率+3

ドラゴンの腕輪

強大なドラゴンに挑んだ者のみが手

にできる腕輪。竜の目を彷彿とさせ

る深紅の宝石と、大きく広げられた

翼が特徴で、3種類の属性の攻撃を

(魔法防御+47)、魔法回避率+2

効 果:炎、冷気、雷属性の攻撃によるダ

●レッドドラゴン、ブルードラゴンを倒す ●ダークドラゴンから盗む

果:雷属性の攻撃によるダメージを吸 収する

入手方法

- ●サンゴの谷洞窟で拾う
- ●正体不明3から盗む

半減する能力を持つ。

能力值:防御力+58、回避率+3

メージを半減する

 \odot



ミスティール

フランス語で「不思議、神秘的」とい う意味の名前を持つ、金色の腕輪。 シンプルな外見とは裏腹に、回避率 と魔法回避率の上昇量が多く、装備 すると敵の攻撃や魔法を高い確率で かわすことができる。

00000 能力值:防御力+65、回避率+5

(魔法防御+72)、魔法回避率+60

RARE 入手方法

●ミッドガル八番街(メテオ発動 後)、大空洞内部で拾う

ザイドリッツ

金、銀、銅のリングを、金色のバン ドでひとつにたばねた腕輪。防具の なかでもっとも防御力が高く、大半 の攻撃のダメージを半減するという 強力な効果を持つ。マテリア穴がな いのが最大のネック。

(なし)

能力值:防御力+100 力+20.

魔力+20、回避率+15.

(魔法防御+98)、魔法回避率+18 果:属性を持つすべての攻撃と、属性 を持たない特定の攻撃によるダメ ージを半減する

文字盤やバンドに宝石をちりばめた、

高級感あふれる腕時計。マテリア穴

は多いものの、本来は時間を知るた

めの道具なので、敵の攻撃から身を

RARE 入手方法

高級腕時計

●タークス:ルード(ロケット村、 神羅飛空艇、ミッドガル八番街 地下)から盗む

入手方法

ミネルバブレス

知恵と戦いの女神ミネルバに祝福さ れた、女性専用の防具。マテリア穴 の数が多く、4種類の属性の攻撃を 無効化するなど、性能はかなり高い。 黒を基調とした、女性用らしい優雅 なデザインになっている。

能力值:防御力+60、回避率+8、

(魔法防御+57)

炎、冷気、重力、聖属性の攻撃に よるダメージを無効化する RARE 入手方法

古えの森で拾う

●タークス: イリーナ (ミッドガル

八番街地下) から盗む

守るという点においてはまったく役 に立たない。 0 0 0 0 0 0 0 0 (×1

能力值:

RARE ^{入手方法}

●チョコボレーシングで景品とし てもらう

●チョコボレーシングに出走し、

ランクSで5回勝つ

エスコートガード

女性を護衛する者に力を与える、男 性専用の腕輪。基本的な性能はミネ ルバブレスとほとんど同じで、無効 化できる属性の種類だけが異なって いる。

60 60 60 能力值:防御力+62、回避率+5、

(魔法防御+55)

果:雷、土、毒、水属性の攻撃による ダメージを無効化する

RARE 入手方法

●神羅飛空艇で拾う ●鉄巨人を「へんか」で倒す



チョコボの腕輪

向かい合う2体のチョコボが彫刻さ れた、金色に輝く腕輪。防御力はあ まり高くないが、すばやさや運など、 ほかの防具では上げられない能力値 を強化できるのがメリット。

0000 能力値:防御力+35、すばやさ+30、

運+20、回避率+10、 (魔法防御+38)、魔法回避率+10

効 里:

RARE 入手方法

●チョコボレーシングで景品とし てもらう

●チョコボレーシングに出走し、 ランクSで10回勝つ



アクセサリ

Accessory



パワーリスト

身につけた者の力を上げる装身具。 物語の序盤にかならずひとつ入手す ることができ、まだ攻撃力の低いパ ーティーの助けとなる。

能力值: 力+10

効果:

入手方法 ●ロケット村で買う

●ボトムスウェルを倒す



防弾チョッキ

胴体を銃弾から守るための護身用具 で、装備すると体力が上がる。神羅 新社長のルーファウスも身につけて いたらしく、彼を倒したときにも入 手できる。

能力値:体力+10 **か里:**

入手方法

●ロケット村で買う●ルーファウスを倒す



イヤリング

ロケット村にしか売られていない、 美しい細工がほどこされた耳飾り。 三日月をモチーフにしたそのデザイ ンは、ロケット村の人々が抱く、宇 宙へのあこがれを表しているように も見える。

能力値: 魔力+10

効果:

入手方法

●ロケット村で買う



タリスマン

黄金のメダルに六芒星とルーン文字 が刻まれたお守り。身につけると装 備者の精神が高まり、魔法攻撃で受 けるダメージを減らすことができる。

能力值:精神+10 効 果:-

入手方法

●ゴンガガ、ロケット村で買う

●サンブル: H0512を倒す



能力値:すばやさ+10

効果: 入手方法

ウータイで買う

が上がる。

●キーストーン入手イベントの闘技場で8連 勝する



お守り

持ち主に幸運を呼ぶ、和風のお守り。 その外見や名前からウータイのもの かと思いきや、なぜかミディールで 売られている。

能力値: 運+10 **动 里:**

入手方法

●ミディールで買う



チャンピオンベルト

黄金のプレートに王冠のマークが彫 られたベルト。ゴールドソーサーの 闘技場で厳しい戦いを勝ち抜いた者 だけが、強さの証として手に入れる ことができる。

能力値: カ+30、体カ+30

効果:

RARE ^{入手方法}

●ゴールドソーサーのバトルスク エアでBPと交換する



ポイズンリング

緑色の大きな宝石がはめこまれた指 輪。すべてのアイテムのなかで一番 高値の10000ギルで売れるが、ゲ 一厶を通して1個しか入手できない。

果:毒の追加効果を無効化し、毒属性 の攻撃によるダメージを吸収する (吸収量はかならずゼロになる)

RARE 入手方法

●竜巻の迷宮で拾う



タフネスリング

体力と精神を大幅に上昇させる銀色 の指輪。5年前にセフィロスがニブ ルヘイムを訪れたときに身につけて いたほか、現在はタークスのレノも 愛用している。

能力值: 体力+50、精神+50



ッドガル八番街地下) から盗む



ハチマキ

細長い帯の形をした、白い丈夫な布。 頭に締めることによって気が引き締 まり、眠り状態が発生しなくなる。

能力値:-

効 果: 眠りの追加効果を無効化する

入手方法

●エルジュノン(メテオ発動前)、ゴンガガ



サークレット

中央に埋めこまれた赤い宝石と、そ の下にある雫のようなクリスタルが 気品を感じさせる額冠。魔力と精神 が上がるので大変便利だが、敵から 盗むことでしか入手できない。

能力值: 魔力+30、精神+30

効果: 入手方法

■スノウ、アルテマウェポンなどから盗む



フェアリーリング

向かい合った妖精が赤い宝石を抱え ている、かわいらしいデザインの指 輪。星のペンダントと銀縁メガネを 合わせた効果を持っており、売買価 格もそれらふたつの合計金額と同じ になっている。

能力値:

効果:毒、暗闇の追加効果を無効化し、 毒属性の攻撃によるダメージをゼ 口にする

入手方法

- ●ミディールで買う
- ●ギ族の洞窟で拾う



星のペンダント

星形の飾りをいくつもちりばめた、 金色に輝くペンダント。装備したと きの効果はポイズンリングと似てい るものの、こちらは毒属性の攻撃に よるダメージを吸収するのではな く、ゼロに減らす。

能力值:-

効果:毒の追加効果を無効化し、毒属性 の攻撃によるダメージをゼロにする

入手方法

●ゴンガガで買う

●神羅ビル63階でAクーポンと交換する



ジュエルリング

マヒや石化などの追加効果を無効化 する、青く光る宝石がついた指輪。 ニブル山ではマヒ状態を発生させる 敵が出現するので、マテリアキーパ ーを倒して入手したら、すぐに装備 するのが得策。

能力值:

効果:徐々に石化、石化、マヒの追加効 果を無効化する

入手方法

- ●ミディールで買う
- ●マテリアキーパーを倒す



銀縁メガネ

フレームが銀で作られた丸メガネ。 暗闇の追加効果を無効化することが できるが、暗闇状態になってもそれ ほど困らないため、必要となる場面 は少ない。

効果:暗闇の追加効果を無効化する

入手方法

- ●エルジュノン(メテオ発動前)、ゴンガガ で買う
- ●ジュノン港でのルーファウスのお見送り で社長好感度を0~50獲得する



ホワイトケープ

金色のフチどりが上品な印象を与え る、純白のケープ。ゴールドソーサ 一の闘技場に挑むときに装備してお くと、カエル状態やミニマム状態に なるハンデを無効化できるため、重 宝する。

能力値:

効 果:カエル、ミニマムの追加効果を無 効化する

- ●ゴンガガ、ミディールで買う
- ●ジェノバ・BIRTHを倒す



エルメスのくつ

ゴールドソーサーでしか手に入らな い、高級感あふれるサンダル。装備 中に発生するヘイスト状態は、『デ スペル』や聖なるトーチの効果でも 解除されず、スロウ状態で上書きさ れることもない。



効 果:バトル開始時にヘイスト状態にな る(リバース・セフィロスが使う 「オ 一口ラフェンス」以外では解除され

RARE 入手方法

- ●チョコボレーシングで景品とし てもらう
- ■ゴールドソーサーのバトルスク ェアで階段の下にいる女性と話 したあと、闘技場で8連勝して からもう一度話しかける



安らぎの指輪

装備者の心に安らぎを与えて、バー サク状態などの、感情に作用するス テータス異常を防ぐ指輪。その効果 を表すように、おだやかな表情をし た女性の横顔がデザインされている。

能力値:

効果:かなしい、いかり、混乱、バーサ クの追加効果を無効化する

入手方法

- ●ロケット村(メテオ発動後)で買う
- ●ラブスを倒す



リボン

オレンジのフチどりが入った赤紫色 のリボン。『FF』シリーズのほとん どの作品に登場しており、さまざま なステータス異常を防ぐという効果 を持っている。

能力値:

効果:眠り、毒、かなしい、いかり、混 乱、沈黙、カエル、ミニマム、 徐々に石化、石化、死の宣告、バ ーサク、マヒ、暗闇の追加効果を 無効化し、毒属性の攻撃によるダ メージをゼロにする

入手方法

- ●古代種の神殿、絶壁内部で拾う
- ●オチュー、マスタートンベリを「へんか」 で倒す



炎の指輪

燃えさかる火を模した飾りがつい た、炎属性の攻撃を無効化する指輪。 ダメージを無効化した場合は、吸収 したときとはちがってカウンターが 可能なため、使いかたによっては烈 火の腕輪よりも役立つ。

能力値:

効 果:炎属性の攻撃によるダメージを無 効化する

- ミディールで買う
- ●コスタ・デル・ソルで拾う



冷気の指輪

クリスタルのような素材で作られた 指輪。冷気属性の攻撃を無効化し 受けるダメージをゼロにすることが できる。

能力值:

効果:冷気属性の攻撃によるダメージを 無効化する

入手方法

- ●ミディールで買う
- チェホフを倒す



雷の指輪

雷属性の攻撃を無効化する、稲妻が デザインされた幅広のリング。キー アイテムのミスリルとはちがい、オ ヤジ小屋では一度しかもらえない。

効果:雷属性の攻撃によるダメージを無 効化する

入手方法

- ●ミディールで買う
- ●バトルを行なった合計回数の下2ケタが個 数のゾロ目のときに、オヤジ小屋で寝ている男性に話しかける(一度のみ)



テトラエレメンタル

大きな宝石の下に短めのピンをつけ た装飾品。「4つの元素」を意味する 名前のとおり、4種類の属性の攻撃 によるダメージを吸収する。

能力値:

効 果:炎、冷気、雷、土属性の攻撃によ るダメージを吸収する

- ●大空洞内部で拾う
- ●サボテンダーを「へんか」で倒す



セーフティビット

ふたつの輪の中央に球体が浮いてい るという、不思議な形のアクセサリ。 追加効果のなかでもとくに危険な、 一撃死を防ぐことができるのが最大 のメリット。

能力値:一

効果:一撃死、徐々に石化、石化、死の 宣告の追加効果を無効化する

- ●ロケット村 (メテオ発動後) で買う●大氷河で拾う



怒りの指輪

宝石の中央に「怒」の文字が刻まれ た幅広の指輪。これをはめると怒り がこみ上げてくるのか、装備したキ ャラクターは自動的にバーサク状態 になる。

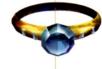


効 果:バトル開始時にバーサク状態にな る(リバース・セフィロスが使う 「オ 一ロラフェンス」以外では解除され ない)

入手方法

●ゴンガガで買う

●ゴールドソーサーのバトルスクェアでBP と交換する(タイニー・ブロンコ入手前の



リフレクトリング

青く光る宝石がついた指輪。装備中 に発生するリフレク状態は、通常の ものとはちがい、魔法を何度跳ね返 しても解除されない。ただし、魔法 による回復や補助も行なえなくなる ので注意が必要。

効 果:バトル開始時にリフレク状態にな る(リバース・セフィロスが使う『オ 一口ラフェンス」以外では解除され ない)



●ジェノバ・DEATHを倒す ●アルテマウェポンから盗む



水の指輪

海を思わせる深い青色の指輪で、水 属性の攻撃によるダメージを吸収す る効果がある。サンゴの谷で拾った 場合は、その直後に訪れる忘らるる 都で、水属性の攻撃を使うジェノバ・ LIFEと戦うときに役立つ。

能力值:-

効果:水属性の攻撃によるダメージを吸 収する

入手方法

●サンゴの谷で拾う

●アクロフィーズ、サーペントから盗む

盗族の小手

アイテムを盗む技術が上がる、指先 部分がカットされた手袋。ゲーム中 で買えるもののなかでは、コスタ・ デル・ソルの [旧神羅別荘] のつぎに 高い、129000ギルという値段が つけられている。

能力值:-

果: 『ぬすむ』 などで敵からアイテムを 盗める確率が上がる



●ウォールマーケット(メテオ発動 後)で武器屋の主人から買う



ヒュプノクラウン

中央に大きな赤い宝石が埋めこまれ た冠。『あやつる』の成功確率が上が るので、てきのわざをラーニングし たいときなどに便利。

効果:『あやつる』が成功する確率が上が



●サンゴの谷洞窟で拾う

呪いの指輪

まがまがしいドクロがデザインされ た指輪。バトル開始時に死の宣告状 態になるかわりに、ほとんどの能力 値が上昇する。 クラウドが仲間から はずれている時期にのみ入手可能。

能力値: カ+35、すばやさ+15. 体力+15、魔力+35、精神+15、

第十10 果:バトル開始時に死の宣告状態にな る(カウント60からスタート)



●アルテマウェポンから盗む ●ミディールで武器屋の主人から もらう



守りの指輪

盾をイメージした台座に、緑色の宝 石が埋めこまれている指輪。バトル 開始から一定時間、物理攻撃と魔法 攻撃のダメージを半減できる便利な アクセサリだが、物語の終盤になる までは1個しか手に入らない。

能力值:-

効 果:バトル開始時にバリア、マバリア 状態になる

入手方法

●ツインヘッド (右首) から盗む

●ムーバーを「へんか」で倒す



タマのすず

ネコの首輪についていそうな、大き な鈴が特徴のアクセサリ。装備して いるキャラクターの残りHPがゼロ の場合でも、移動すると自動的に戦 闘不能状態が解除され、HPが回復 していく。

能力値:

効果:一定距離を移動するごとにHPが回 復する

RARE 入手方法

●チョコボレーシングで景品とし てもらう

●チョコボレーシングに出走し、 ランクSで10回勝つ

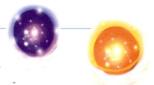


消費アイテム

Item 回復系

ポーション

- **効 果:**【対象:単体】HPを100回復する 入手方法
- ●各地のショップで買う
- ●壱番街駅ホーム、八番街などで拾う



ハイポーション

- **効果:**【対象:単体】HPを500回復する 入手方法
- ●各地のショップで買う
- ●デビルライド、エレファダンクなどから 恣む

癒しの力が秘められた輝く球体。使用する とHPを回復できる。『FF』シリーズではお なじみのアイテムだが、本作ではポーショ ンとハイポーションの回復量が、過去の作 品よりも多くなった。



エクスポーション

- **効 果:**【対象:単体】HPを全回復する 入手方法
- ●ゴンガガ、ギ族の洞窟などで拾う
- バンディット、ガーゴイルなどから盗む



エーテル

- **効 果:**【対象:単体】MPを100回復する 入手方法
- ●各地のショップで買う
- 初心者の館、エアリスの家などで拾う

魔法を使うための力を回復させる不思議 な薬。エーテルのほうは各地の店で手軽 に購入できるが、ポーションなどよりも はるかに値段が高くなっている。



エーテルターボ

- 効 果: 【対象: 単体】 MPを全回復する
- 入手方法 ●コレル山、ギ族の洞窟などで拾う
- ジャッジ、エンシャントドラゴンなどを倒す



エリクサー

- 効果: (対象: 単体) HPとMPを全回復する 入手方法
- ●神羅ビル、ミスリルマインなどで拾う●スタニフ、ダークドラゴンなどを倒す



ラストエリクサー

- **効 果:**【対象:全体】HPとMPを全回復する 入手方法
- ●カーム、古代種の神殿などで拾う ●マスタートンベリを倒す
- 細長いビンに入った液状の霊薬。店では 売っていない貴重品で、HPとMPの両方 を回復するという便利な効果を持つ。と くにラストエリクサーはむやみに使わず、 いざというときのためにとっておきたい。



テント

支柱のてっぺんに三日月の飾りがつ いた野営用テント。ワールドマップ だけでなく、ダンジョン内のセーブ ポイントでもHPとMPを回復する ことができる。

- **効 果:**【対象:全体】ワールドマップ上や セーブポイントで使うと、HPと MPを全回復する
- 入手方法
- ●各地のショップで買う
- ●四番街ブレート下部、ミスリルマインな

フェニックスの尾

不死鳥の尾羽根を数本たばねたも の。戦闘不能状態になった仲間を復 活させることができる。『FFII』か らずっと登場している、おなじみの アイテム。

効果:【対象:単体】戦闘不能状態を解除 し、HPを最大値の1/4回復する

- ●各地のショップで買う
- ●アプス、ヴァギドポリスなどを倒す



体内の毒を消し去る薬。紺色の丸い容器の なかに入っている。毒の追加効果を持つ攻 撃を仕掛けてくる敵は多いので、『ポイゾ ナ」が使えるようになったあとも、いくつ か持っておくといい。

羽根のような飾りと赤い宝石がついた、金 製の小さな針。石化状態を解除するための もので、コスタ・デル・ソルではおみやげ

効果: 【対象:単体】徐々に石化、石化状態を解除

●コスタ・デル・ソル(メテオ発動前)、北コレルな

●ニードルキッス、スウェルフロートなどから盗む

効 里:【対象: 単体】 素状態を解除する

入手方法

●各地のショップで買う

金の針

入手方法

どで買う

としても売られている。

●特殊戦闘員、ブラッドテイストを倒す



小さな青い容器に入った、目の異常を治療 する薬液。値段はポーションと同じ50ギ ルで、購入可能なアイテムのなかではもっ とも安い。

効 果:【対象:単体】暗闇状態を解除する

入手方法

- ●各地のショップで買う
- ●海兵隊員、バッテリーキャップなどを倒す



興奮剤

感情を高ぶらせる薬。トゲつきのフタがつ いた、ピンク色のビンに入っている。かな しい状態を解除できるほか、いかり状態に することも可能なため、リミットゲージを 手早くためたいときなどに便利。

果:【対象:単体】かなしい状態を解除する。対 象がかなしい状態でない場合はいかり状態 にする

入手方法

- ●各地のショップで買う
- ●サハギン、ソードダンスなどから盗む



乙女のキッス

美しい髪飾りをつけた女性の胸像。カエル 状態を解除できる。しかし、カエルの追加 効果を持つ攻撃の大半は、カエル状態を解 除する効果も持つため、必要となる場面は あまり多くない。

効 果:[対象:単体]カエル状態を解除する

うちでのこづち

入手方法

- ●北コレル、ゴンガガ、古代種の神殿などで買う
- ●タッチミーを倒す



青いビンに入った薬で、気持ちを静める効 果がある。いかり状態を解除したり、かな しい状態を発生させることが可能。かなし い状態だと受けるダメージ量が減るため、 強敵と戦うときに活用したい。

果:【対象:単体】いかり状態を解除する。対象 がいかり状態でない場合はかなしい状態に する

入手方法

- ●各地のショップで買う ●シェザーシザー、強化戦闘員などを倒す



とミニマム状態を解除可能。ただし、相手 をミニマム状態にすることはできない。 効果:【対象:単体】ミニマム状態を解除する

不思議な力を秘めた木づち。魔法の『ミニ マム」と似た効果を持っており、使用する

●北コレル、ゴールドソーサー、コスモキャニオン



灰色の袋に入った小さな丸薬。効果は「エ スナ」と同じで、大半のステータス異常を 解除できる。なるべく数多く持っておきた いが、値段が高いので、まとめ買いする場 合はかなりのギルが必要。

効 果:【対象:単体】眠り、毒、かなしい、いかり、 混乱、沈黙、カエル、ミニマム、徐々に石 化、石化、バーサク、マヒ、暗闇状態を解 除する

入手方法

- ●ミディールで買う
- ●ベルチャータスク、パラサイトなどから盗む



やまびこえんまく

短いヒモがついたアズキ色の球体。使用す ると、沈黙状態を解除できる。『FFⅢ』 『Ⅳ」には、同様の効果を持つ「山彦草」と いうアイテムが登場していた。

効 果:【対象:単体】沈黙状態を解除する

- ールマーケット、アルジュノンなどで買う
- ●エリゴル、雷神鳥などを倒す

Item 補助系



けむりだま

太陽のようなマークが描かれた黒い玉。使 うと煙があたり一面を覆い、バトルから確 実に逃げることができる。たとえ、はさみ うちにされていても逃走可能だが、ボス敵 などに対しては効果がない。

効果:【対象:全体】逃走可能なバトルから確実に

入手方法

- ず族の亡霊、刃頭獣を倒す
- ■スモッグファクト、スラロームなどから盗む



光のカーテン

太陽の輝きを宿したカーテン。味方全体を バリア状態にする効果を持っており、「バ リア」「マイティガード」などが使えない状 況で強敵と戦うときには重宝する。

効 果: 【対象:全体】バリア状態にする

入手方法

- ●ガルーダ、正体不明を倒す
- ●ソードダンス、コルベットを「へんか」で倒す



スピードドリンク

クリスタルカットの細長いビンに入った飲 み物。『ぬすむ』や『へんか』などを使わな ければ入手できない。使用するとヘイスト 状態が発生するが、単体にしか効果がない ため実用性はイマイチ。

効 果:【対象:単体】ヘイスト状態にする

入手方法

- ●ヴァイスから盗む
- ●フォーミュラ、スピードサウンドを「へんか」で倒す



月のカーテン

マバリアの追加効果を持つ、月明かりに照 らされたカーテン。基本的な利用方法は光 のカーテンと同じだが、こちらは強力な魔 法攻撃を使ってくる敵とのバトルで有効。

効 果: [対象:全体]マバリア状態にする 入手方法

●フォールランダ、正体不明2を倒す



英雄の薬

黄色のボトルに入った液状の薬。バトル中 に特定の能力値を上げる効果を持つ。チョ コボレーシングの景品として以外は、ほん の数個しか入手できない貴重な品。

効 果: 【対象:単体】そのバトル中、攻撃力、防御 力、魔法攻撃、魔法防御を上げる

- ●アイシクルロッジ、大空洞内部で拾き
- ●チョコボレーシングで景品としてもらう



反射ミラー

金属製の額がついた円形の鏡。全員まとめ てリフレク状態にできるため、『リフレク』 の魔法よりも便利だが、使いどころが悪い と、かえって不利になってしまうことも。

効果:【対象:全体】リフレク状態にする

入手方法

●ミラージュを倒す



ワクチン

赤いガラスのアンプルに入った薬剤。『レ ジスト」と同じ効果があり、ステータス異 常の発生状況を、その時点のまま維持する ことができる。手に入りにくいものなので、 ムダづかいは避けたい。

効果:【対象:単体】その時点で発生しているス ータス異常が解除されなくなり(時間経 過による解除をのぞく)、新たなステータ ス異常が発生しなくなる

入手方法

- アイシクルロッジ、大空洞内部で拾う
- ●ダークドラゴン、ドラゴンゾンビを「へんか」で倒す



聖なるトーチ

紫色の神秘的な炎が灯された金属製のカッ ブ。効果は基本的に『デスペル』と同じだ が、ミニマム状態を解除できるかわりに、 『レジスト』や『デスフォース』の効果を打 ち消せないようになっている。

効果: 【対象:全体】ヘイスト、スロウ、ストップ、 ミニマム、リジェネ、パリア、マパリア、 リフレク、シールド状態を解除する

- ●正体不明3を倒す
- ●スティルヴ、イビルヘッドを「へんか」で倒す

Item 攻擊系



ファイアカクテル

赤い広口グラスに、燃えさかる球状の炎を 封じこめたもの。序盤から購入できるもの の、400ギルという値段のわりに与える ダメージ量が少ないうえ、単体にしか効果 がない

効 果:【対象:単体】炎属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ400/魔法防御で軽減

入手方法

- ●コスタ デル・ソル(メテオ発動前)、北コレルな どで買う
- ガードシステム、ハードアタッカーを倒す



龍の姿が彫刻された真紅の牙。炎の力を宿 しており、くぼみのなかに小さな火が燃え つづけている。攻撃魔法とはちがい、使用 したキャラクターの能力値が、ダメージ量 に影響しないのが特徴。

効果: 【対象: 全体】炎属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ960/魔法防御で軽減 される)

- トラゴンを倒す
- ●チョコボレーシングで景品としてもらう



火とん

「火遁」の文字と、燃えさかる炎の絵が表紙 に書かれた巻物。火を用いた忍術の奥義を 記したもので、使用すると火属性の攻撃で ダメージを与えることができる。忍者の里 であるウータイの店で購入可能。

果:【対象:全体】炎属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ1200/魔法防御で軽 減される)

入手方法

- ータイで買う
- ●フォールランダを倒す



南極の風

凍てつく風を封じた水色のガラスビン。フ 夕を開けると、激しい冷気が敵にダメージ を与える。過去のシリーズ作品には、さら に強力な「北極の風」というアイテムがあっ たが、本作には登場していない。

果:【対象:全体】冷気属性の攻撃でダメージを 与える(基礎ダメージ1200/魔法防御で 軽減される)

入手方法

- ジャンピングを「へんか」で倒す
- ●チョコボレーシングで景品としてもらう

冷気の結晶

凍てつく冷気を、魔法の力で結晶化させた もの。南極の風よりも入手しやすく、使用 したときに与えるダメージ量も多い。

果:【対象:全体】冷気属性の攻撃でダメージを 与える(基礎ダメージ2080/魔法防御で 軽減される)

入手方法

- ガルーダ、スノウを倒す
- ●チョコボレーシングで景品としてもらう

電撃鳥の角

雷の力を秘めた赤い小さな角。属性を持っ た攻撃を行なうアイテムのなかでは、与え るダメージが小さめ。

効果:【対象:全体】雷属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ415/魔法防御で軽減 される)

入手方法

- ●ニードルキッス、雷神鳥などを倒す●チョコボレーシングで景品としてもらう

雷迅

雷の術について書き記された巻物。火とん と同様に、ウータイの店で売られている。 使用したときの効果は、攻撃の属性が雷で あることをのぞけば、火とんと差がない。

効 果:【対象:全体】雷属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ1200/魔法防御で軽 減される)

入手方法

- ●ウータイで買う
- ●チョコボレーシングで景品としてもらう

双龍の牙

ンヘッドの牙。使用すると敵全体に大ダメ ージを与えられるが、入手できる個数はか なり少ない。

効果: [対象:全体] 雷属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ2400/魔法防御で軽 減される)

RARE 入手方法

- ●ツインヘッド(左首)を倒す

 ■ゴールドソーサーの潜水艦ゲームで景 品としてもらう(一度のみ)



大地のドラム

たたくと大地が激しく揺れて、敵にダメー ジを与えるドラム。飛行しているモンスタ 一には効果がないため、使うときには注意 が必要となる。

果:【対象:全体】土属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ640/魔法防御で軽減 される)

- -プラング、スクリーマーを倒す
- ●クリストファーから盗む



大地のハンマー

大地のエネルギーが詰まったハンマー。大 規模な地震を起こして敵を攻撃する。大地 のドラムと同じく、飛行している相手には 効果がない。

効果:【対象:全体】土属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ2560/魔法防御で軽 減される)





芦鳥のハネ

大きな体躯を持つ鳥型モンスターの羽根。 アイテムのなかで唯一、風属性の攻撃が行 なえる。飛行している敵に使うと効果的。

果:【対象:全体】風属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ1040/魔法防御で軽 滅される)

トーンアドゥを倒す

●ゴールドソーサーのバトルスクェアでBPと交換 する(タイニー・ブロンコを入手してからメテオが 発動するまでのあいだのみ)



海龍のウロコ

海に棲む巨大生物の体表を覆っていたウロ コ。表面のにぶい輝きは、磨かれた青銅や 赤銅を思わせる。使用したときに与えるダ メージ量は、全アイテムのなかでもトップ クラス。

効果: 【対象:全体】水属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ3680/魔法防御で軽 減される)

入手方法

●アダマンタイマイ、サーベントを倒す●シーウォームから盗む



果:【対象:単体】重力属性の攻撃で対象の残り HPの1/4のダメージを与える



●ディーングロウを倒す ●シャドウメーカーから盗む



果: 【対象:単体】重力属性の攻撃で対象の残り HPの1/2のダメージを与える

入手方法

●フラップビートを倒す

●ゴールドソーサーの潜水艦ゲームで景品としても らう(一度のみ)

重力属性の攻撃によって、特定の割合だけ残りHP を減らせる球体。重力無効の能力を持っているモン スターも多いので、相手を選んで使う必要がある。



神羅のロゴマークが入った兵器。おもに神 羅兵から入手できるが、店で買うことも可 能。ゲームの序盤では、安定して大ダメー ジを与えられる手段として重宝する。

効果:【対象:単体】無属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ160/防御力で軽減さ n3)

入手方法

●ミッドガル七番街スラム、アンダージュノンなど で買う

特殊戦闘員、擲弾兵、海底警備兵を倒す



アルファベットの「S」の形をした爆弾。1 体の相手に大きなダメージを与えることが できる。ちなみに、コレルプリズンで戦う ダインも、同名の攻撃を使う。

効果:【対象:単体】無属性の攻撃でダメージを 与える(基礎ダメージ1600/防御力で軽 減される)

入手方法

●コンドルフォート(メテオ発動後)などで買う

●ゴールドソーサーのバトルスクェアでBPと交換 する(タイニー・ブロンコを入手してからメテオが 発動するまでのあいだのみ)

203ミリ砲弾

大口径の砲から発射するための砲弾。表面 には「弐百参・粍(203ミリメートル)」と 書かれている。本来は艦船や戦車などで用 いられるものだけあって、与えるダメージ はかなり大きい。

効果:【対象:単体】無属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ3200/防御力で軽減 される)



●クロムウェル、グロスパンツァー・大砲 塔を倒す

●親衛隊員、神羅潜水兵から盗む

ボムのかけら

モンスターであるボムの身体の一部。投げ ると爆発して、敵全体にダメージを与える。 使用したときの攻撃は無属性なので、敵が 持つ属性との相性を気にする必要はない。

効果:【対象:全体】無属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ415/防御力で軽減さ れる)

入手方法

●ボムを倒す

●ゴールドソーサーのバトルスクェアでBPと交換 する(タイニー・ブロンコ入手前のみ)

ボムの右腕

大きな爆発を引き起こす、真っ赤なボムの 腕。早い時期に入手できるわりに強力で、 うまく使えばかなり役に立つ。

効果:【対象:全体】無属性の攻撃でダメージを与 える(基礎ダメージ1600/防御力で軽減 される)

入手方法

●ボム、グレネードから盗む ●ゴールドソーサーのバトルスクェアでBPと交換 する(メテオ発動後のみ)





Ultimate Play

紫色に光る不気味な球体が入った、いびつ なガイコツ。敵全体に一撃死の追加効果を 与える強力なアイテムだが、物語が大詰め を迎える大空洞内部でしか入手できない。

効果: 【対象:全体】70%の確率で一撃死の効果

死神のキッス





星の砂

小型の隕石を降らすことができる黄色い砂 粒。星形のフタがついた茶色のビンに入っ ている。どの敵にダメージを与えるかはラ ンダムで決まるため、相手が複数だとやや 使いづらい。

効 果:【対象:ランダム】無属性の攻撃でダメージ を4回与える(基礎ダメージ1120×4) 魔法防御で軽減される)。対象はダメージ を与えるごとにランダムで選ばれる

入手方法

- ●サーベント、ベヒーモスを倒す
- ●ゴールドソーサーのバトルスクェアでBPと交換 する(メテオ発動後のみ)



クモの糸

を与える

入手方法 ●デスディーラーを倒す

相手の動きをにぶらせてスロウ状態にする 効果を持つ、白くて細い糸。クモの飾りが ついた糸巻きに巻かれている。敵全体に効 果があるため、魔法の『スロウ』よりも使い 勝手がしいい。

効 果:【対象:全体】100%の確率でスロウ状態に

入手方法

入手方法

- ●グラシュトライクを倒す
- グラシュトライク、インセクトキマラから盗む

ドリームパウダー

球状のガラスビンに詰められた、虹色に輝

く粉。使用すると、敵全体に眠りの追加効 果を与える。特定の敵を変化させれば何個 でも入手できるが、あまり利用価値はない。

効 果: 【対象: 全体】80%の確率で眠り状態にする

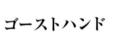
●クラウンランス、クリセイルスを『へんか』で倒す。

バンパイアの芽

あざやかな血の色に染まった、吸血鬼の鋭 い牙。相手にダメージを与えつつ自分を回 復できるものの、吸い取る量が少ないため あまり役に立たない。

効 果:【対象:単体】HPを吸収する(基礎ダメージ 190/魔法防御で軽減される)

- ●ブラックバット、イビルヘッドを倒す ●ブラックバットを『へんか』で倒す



力なくたれ下がっている青白い右腕に、長 い数珠を巻きつけたもの。吸収できるMP の量が少なく、攻撃手段としても回復手段 としてもいまひとつ。

効 果: 【対象:単体】MPを吸収する(基礎ダメージ 30/魔法防御で軽減される)

- RARE レア 入手方法 ●ゴーストを倒す
 - ●ステルシーステップ、ギ族の亡霊を『へ んか」で倒す



サイレントマスク

細い三日月型の切りこみが特徴的な、鼻か ら下をすっぽり覆う形状のマスク。複数の 相手を沈黙状態にすることができる。強力 な魔法をあやつる敵が多く出現したときに 使うといい。

効果: 【対象:全体】80%の確率で沈黙状態にする 入手方法

- ●ババヴェラウミュ、ガルーダを倒す
- ●クレイジーソウから盗む

金の砂時計

金色の砂粒が流れ落ちる砂時計。高い確率 で、相手をストップ状態にすることができ る。売っても1ギルにしかならないので、 ケチらずに使ってしまったほうがいい。

効果: 【対象: 全体】80%の確率でストップ状態 にする

入手方法

- ●刃頭獣を倒す
- ●インセクトキマラを「へんか」で倒す



戦いのゴング

闘魂が赤く燃え上がる、戦いの開始を告げ る鐘。相手をバーサク状態にする効果を持 つ。敵に使って魔法などを封じるほか、味 方に使うことで『たたかう』のダメージ量を 増やすという利用方法もある。

果:【対象:全体】80%の確率でバーサク状態

- グランドホーンを倒す
- ●ベヒーモスから盗む



蒸わし草

不思議な色合いの葉が特徴的な、混乱の追 加効果を持つ草。金の砂時計やクモの糸な どの、不利なステータス異常を発生させる 他のアイテムと同じく、売却時の値段が1 ギルと非常に安い。

効 果:【対象:全体】80%の確率で混乱状態にする 入手方法

●デジョンハンマ、ソードダンスなどを倒す



生き物に害となる物質を、細口のビンに詰 めたもの。直接相手に与えるダメージ量は 少ないが、毒状態を発生させて少しずつ HPを減少させることが可能。

効果:【対象:全体】毒属性の攻撃でダメージを与 えて(基礎ダメージ95/魔法防御で軽減さ れる)、20%の確率で毒状態にする

入手方法

●スモッグファクト、ブレインポッドなどを倒す ●ゼネネから盗む



ルモズのはやにえ

モズに捕獲されて、木の枝に突き刺された カエルの死骸。使用時の効果は対象をカT ル状態にするのみで、『トード』の魔法とち がってカエル状態の解除はできない。

効 果:【対象:単体】カエル状態にする

入手方法

●ゴンガガで買う ●ポイズンフロッグを倒す



靴のような形をしたビンに入っている薬。 ミニマム状態を解除できない点が、「ミニ マム』の魔法とのちがい。

効 果: 【対象: 単体】 ミニマム状態にする

入手方法

●グリムガード、グレムリンを倒す

イカスミ

イカを模した形のビンに詰められている。 イカから採取したスミ。敵に暗闇状態を発 生させたい場合は、モンスターをあやつる か、このアイテムを使うしかない。

効果: 【対象:単体】暗闇状態にする

入手方法

●イビルラップから盗む

●ゴールドソーサーの潜水艦ゲームで景品としても らう(一度のみ)

びれ針

クラゲの姿を思わせるような、クネクネと 曲がった針。使用すると無数の針が飛んで いき、相手をマヒ状態にする。一部のボス 敵にも効くので、うまく利用すればパトル を有利に進めることが可能。

効 果:【対象:単体】マヒ状態にする

入手方法

●バウンドファット、イビルラップを倒す ●バッテリーキャップ、バウンドファットから盗む

できる。 効果:【対象:全体】毒属性の攻撃でダメージを与 えて(基礎ダメージ2400/魔法防御で軽 滅される)、50%の確率で審状態にする 入手方法

●ステルシーステップ、モルボルを倒す

モルボルの触手

有害物質よりもはるかに毒性が強い、モル

ボルの体表に生えている触手の一部。なぜ かモルボル以外の敵を倒したときにも入手

●モルボルから盗む

バジリスクの爪

バジリスクの足に生えているうす緑色の 爪。相手を石化状態にする効果を持ってお り、運が良ければダメージを与えなくても 敵を倒すことが可能。

効 果:【対象:単体】70%の確率で石化状態にする

RARE 入手方法

●CMD.グランドホーンを倒す

●バジリスクから盗む

魔女の大釜

さまざまなステータス異常を引き起こす毒 薬が入った釜。ゴールドソーサーで景品と してもらえるぶんをのぞくと、終盤に登場 する敵からしか入手できないため、役立て られる場面はほとんどない。

効果:【対象:単体】眠り、毒、混乱、沈黙、カエ ル、ミニマム状態にする

入手方法

●ドラゴンゾンビを倒す●ゴールドソーサーの潜水艦ゲームで景品としても らう(一度のみ)











Item チョコボ系

チョコボをつかまえるときや育成するときに使 う、ピーマンやカボチャなどに似た形の野菜。 飼育しているチョコボに与えたさいに、どの能 力値が上昇するかは、野菜の種類ごとに異なる ので、目的に応じて使いわけることが大切。バ トル中に使用すると、HPを少し回復できる。



効 果:【対象:単体】バトル中にチョコボに使うと 逃げにくくなる。飼いチョコボに与えると、 かしこさが上がる。HPを100回復する

●チョコボファームで買う

シルキスの野菜

効果:【対象:単体】バトル中にチョコボに使うと 逃げにくくなる。飼いチョコボに与えると、 スピード、スタミナ、かしこさが上がる。 HPを100回復する

入手方法

●チョコボせんにんの家で買う

レイゲンの野菜

効果:【対象:単体】バトル中にチョコボに使うと 逃げにくくなる。飼いチョコボに与えると、 スピード、スタミナが上がる。HPを100 回復する

入手方法

●チョコボせんにんの家で買う

●ゴールドソーサーのバトルスクェアでBPと交換 する(メテオ発動後のみ)

ミメットの野菜

効果: [対象:単体] バトル中にチョコボに使うと 逃げにくくなる。飼いチョコボに与えると、 スピードが上がる。HPを100回復する

●チョコボファームで買う ●ゴールドソーサーのバトルスクェアでBPと交換 する(メテオ発動前のみ)

ギザールの野菜

果: 【対象:単体】バトル中にチョコボに使うと 逃げにくくなる。飼いチョコボに与えると、 スピード、スタミナが上がる。HPを100 回復する

入手方法

●チョコボファームで買う

クリーエの野菜

効果: 【対象:単体】バトル中にチョコボに使うと 逃げにくくなる。飼いチョコボに与えると、 スピード、スタミナが上がる。HPを100 回復する

入手方法

チョコボファームで買う

タンタルの野菜

:【対象:単体】バトル中にチョコボに使うと 逃げにくくなる。飼いチョコボに与えると、 スピード、スタミナ、かしこさが上がる。 HPを100回復する

入手方法

●チョコボファームで買う

パサーナの野菜

効果:【対象:単体】バトル中にチョコボに使うと 逃げにくくなる。飼いチョコボに与えると、 かしこさが上がる。HPを100回復する

●チョコボファームで買う



効 果:チョコボファームでチョコボをカッ プリングするときに使う

入手方法

- ●ゴブリンを倒す ●ゴブリンから盗む



ラサンの実

チョコボファームでチョコボをカッ プリングするときに使う

- チョコボファーム(メテオ発動後)で買うマンドラゴラを倒す

サラハの実 果:チョコボファームでチョコボをカッ プリングするときに使う

- ●チョコボファーム(メテオ発動後)で買う
- ●スペンサーを倒す

カラブの実 効果: チョコボファームでチョコボをカッ ブリングするときに使う

入手方法

- ●ブラキオレイドスを倒す ●ゴールドソーサーのワンダースクェアで GPと交換する



ルチルの実

果:チョコボファームでチョコボをカッ プリングするときに使う

入手方法

- ●チョコボファーム(メテオ発動後)で買う ●ニブルウルフを倒す

ポロフの実

: チョコボファームでチョコボをカッ プリングするときに使う

入手方法

●チョコボせんにんの家で買う



ピピオの実

効 果:チョコボファームでチョコボをカッ プリングするときに使う

入手方法

- ●チョコボファーム(メテオ発動後)で買う●デュアルホーンを倒す

パラムの実

効 果:チョコボファームでチョコボをカップリングするときに使う

入手方法

チョコボせんにんの家で買う



チョコボに与えるエサで、子どもを産ませ るときに使う。落花生やクルミ、ドングリ などに似た、殻がついている実が多い。









Item リミット技系

異: クラウドが究極リミット技を修得

RARE 入手方法

●ゴールドソーサーのバトルスク ェアでBPと交換する(タイニー・ ブロンコ入手後のみ)



究極リミット技について記された本。その技を 修得可能なキャラクターが、リミットレベル1 ~3の技をすべて修得しているときに、使用す ることができる。大いなる福音だけは何個でも 手に入るが、使用できるのは1個のみ。



コスモメモリー

効果:レッドXIIIが究極リミット技を修得 する



●ロストナンバーを倒す

カタストロフィ

数 裏:パレットが究極リミット技を修得

RARE 入手方法

●コレルでのヒュージマテリア争 奪イベント後、北コレルでボロ小 屋のなかにいる未亡人に話しか

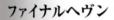


第万多

森羅万象

効果:ユフィが究極リミット技を修得する

RARE レア
GINGRE
GINGRE



効果:ティファが究極リミット技を修得



●クラウドが仲間に復帰したあと に、ニブルヘイムのティファの 部屋にあるピアノで、楽譜のメ ロディを弾く





カオス

効果:ヴィンセントが究極リミット技を 修得する

RARE ^{入手方法}

●ルクレツィアのほこらで拾う

:エアリスが究極リミット技を修得

入手方法

●武器職人の小屋でミスリルと交換する





ハイウインド

効 果:シドが究極リミット技を修得する

RARE 入手方法

レア ●神羅飛空艇で拾う

Item その他

特定の能力値を1アップさせる薬。どれも 無制限に入手できるので、大量に集めるだ けの根気があれば、キャラクターを極限ま で強化することも可能。

パワーアップ

- **効 果:**【対象:単体】力を1上げる
- 入手方法

入手方法 ●ダークネイションを倒す ●バグナドラナ、スパイラルなどを 『へんか』で倒す

- ●アルジュノン、コスタ・デル・ソルな どで拾う
- ●ヘビータンク、スクリーマーなどを 「へんか」で倒す

ガードアップ **効 果:**【対象:単体】体力を1上げる



マインドアップ

- 効果:【対象:単体】精神を1上げる 入手方法
- ●ミスリルマイン、アルジュノン、コレル 山などで拾う
- ●ドラゴンライダー、キュルビヌュ、サー ペントを「へんか」で倒す

スピードアップ **効果:**【対象:単体】すばやさを1上げる

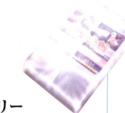
- 入手方法
- ●エルジュノン、絶壁内部などで拾う●ブドゥレアを『へんか』で倒す

ラックアップ

- **効果:** 【対象:単体】運を1上げる
- 入手方法
- ●アルジュノン、大空洞内部などで拾う●イビルラップを『へんか』で倒す

マジックアップ

- 効果: 【対象:単体】魔力を1上げる 入手方法
- ●ニブルヘイムの神羅屋敷、忘らるる 都などで拾う
- ●ヘクトアイズ、正体不明3を『へん か」で倒す



ジンクバッテリー

武器屋の主人がガラクタのなかから拾い集 めた、電極に亜鉛(ジンク)を使用した充電 式電池。300ギル払うと3個まとめて手に 入る。先へ進むのに必要なのは2個のみで、 残り1個はエーテルを拾うために使う。

効 果:ミッドガルのブレート断面で先へ進むため に必要



●七番ブレート落下後に、ウォールマーケットで武器屋の主人から買う



ポケットティッシュ

ゴールドソーサーの闘技場で参加賞として もらえる、携帯用ティッシュペーパー。使 用することができず、売っても1ギルにし かならないという、何の役にも立たないア イテム。

- 効 果:
- 入手方法
- ●ゴールドソーサーで闘技場に挑戦する

完全武装の神羅擲弾兵を忠実に再現した。 1/35スケールのフィギュア。「突撃」と 題されたセットで、全12体の兵士が入っ ている。

- 効 果:-
- 入手方法
- ●アルジュノン、エルジュノンで拾う ●シューティングコースターで3000点以上獲得する





超合金スイーパー

神羅の機械兵器・スイーパーの紹合金モデ ル。両手からミサイルを発射できるのがウ リのおもちゃで、壱番魔晄炉などに出現す る本物のスイーパーよりも、細部のデザイ ンが少しすっきりしている。

効 果:-

RARE 入手方法

効 里: RARE 入手方法

●シューティングコースターで3000点以 上獲得する



ディオ激闘日記

闘技場の裏バトルでもらえる景品のひと つ。ゴールドソーサーの園長ディオがくぐ り抜けてきた、激しい戦いの日々が記され ている。

効 果:-

RARE 入手方法

●ゴールドソーサーの闘技場裏バトルで8 連勝する



サイン色紙

闘技場の裏バトルでもらえる景品のひと つ。真っ白い色紙に、シンプルかつ力強い 文字で、ディオの名前がサインされている。

効 里:-

RARE ^{入手方法}

ゴールドソーサーの闘技場裏バトルで8 連勝する



人生バクチ打ち

闘技場の裏バトルでもらえる景品のひと つ。「激闘日記」の続編で、ディオがゴール ドソーサーの園長になってからの日々が書 かれている。

効 果:-

RARE →ゴールドソーサーの闘技場裏バトルで8 連勝する



セーブクリスタル

マサムネブレード

セフィロスの愛刀をモデルに作られた模

型。柄や刀身の色が、本物の正宗と異なっ

ている。入手が大変なわりに、店では25 ギルの安値でしか買い取ってもらえない。

ルボル レア ●シューティングコースターで3000点以 上獲得する

アルファベットの「S」のような形をしたク リスタル。大空洞内部でしか使えないが、 好きな場所にセーブポイントを作ることが できる。ゲーム中でひとつしか手に入らな い貴重品。

効果:大空洞内部で、使用した場所にセーブポイ ントを作る



item インターナショナル版にのみ

登場する消費アイテム



デザートローズ

カームに住む老人が、死んだ友人たちの冥 福を祈る旅へ出るために必要としている、 千年に一度だけ砂漠に咲く花。入手するに は、本作でトップクラスの強さを誇るモン スター、ルビーウェポンを倒さなければな らない。

効果:カームの民家で海チョコボと交換できる

RARE 入手方法

●ルビーウェポンを倒す





アースハープ

美しい音色によって、聞く人の心をおだや かにするという竪琴。カームの民家で、死 んだ友人たちの冥福を祈る旅へ出ようとし ている老人に渡すと、3種類の貴重なマテ リアがもらえる。

効 果:カームの民家でマテリア「マスターまほう」 『マスターコマンド』『マスターしょうかん』 と交換できる





■エメラルドウェポンを倒す



ガイドブック

カームに住む老人が、死んだ友人たちの冥 福を祈る旅へ出るために必要としているア イテム。冥界の様子が記された地図で、沈 没船とともに海底深くへ消えたと言われて いる。

効果:カームの民家でマテリア『せんすい』と交換

入手方法

■ゴーストシップを『へんか」で倒す

キーアイテム Key Item

コットンのドレス

効 果: コルネオの館に入るために必要 (コルネオの評価ポイント・小)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時に、酒場でブティックの親父さんに話しかけ、表示される選択肢で「さらっとしたの」を選ぶ



サテンのドレス

効 果: コルネオの館に入るために必要 (コルネオの評価ポイント・中)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集等に、酒場でブティックの親父さんに貼 しかけ、表示される選択肢で「さわっと したの」→「きらきらしたの」を選ぶ

シルクのドレス

効 果:コルネオの館に入るために必要 (コルネオの評価ポイント・大)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時に、酒場でブティックの親父さんに貼 しかけ、表示される選択肢で「さわっと したの」→「つやつやしたの」を選ぶ

クラウドが女装するときに必要なドレス。 ウォールマーケットにあるブティックの親 父さんが作ってくれる。良い生地を使った ものほど、親父さんのカの入れかたが大き く、洗練されたデザインになっている。



効 果: コルネオの館に入るために必要 (コルネオの評価ポイント・小)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時に、男の館でスクワット勝負を行なって負ける

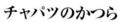


ブロンドのかつら

効 果: コルネオの館に入るために必要 (コルネオの評価ポイント・大)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時 に、男の館でスクワット勝負を行なって 勝つ



効 果: コルネオの館に入るために必要 (コルネオの評価ポイント・中)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時 に、男の館でスクワット勝負を行なって 引き分ける



男の館でスクワット勝負をすると手に入る、女装に欠かせないカッラ。負けたときにもらえるクセゲのかつらは、対戦相手のマッチョが、消毒しなければ使えないようなところにしまっていたこともあってか、コルネオの評価が一番低い。

ガラスのティアラ

:コルネオの館に入るための女装 のデキを良くする(コルネオの評 価ポイント・小)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時 に、宿屋の自動販売機で50ギルの品を 買ってマテリア屋の店主に渡す



ルビーのティアラ

効 果:コルネオの館に入るための女装 のデキを良くする(コルネオの評 価ポイント・中)

ウォールマーケットでの女装用品収集時 宿屋の自動販売機で100ギルの品 を買ってマテリア屋の店主に渡す

ウォールマーケットにて、宿屋の自動販売 機で買った品と引きかえに、マテリア屋の 店主からもらえる髪飾り。ちりばめられた 宝石の価値は、ティアラごとにかなりの差 があり、店主に渡す品の値段が高いほど豪 華なティアラが手に入る。

ダイヤのティアラ

: コルネオの館に入るための女装 のデキを良くする(コルネオの評 価ポイント・大)

● ウォールマーケットでの女装用品収集時に、 宿屋の自動販売機で200ギルの品 を買ってマテリア屋の店主に渡す

コロン

効果:コルネオの館に入るための女装 のデキを良くする(コルネオの評 価ポイント・小)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時 に、酒場のトイレに入っている男性に 消毒薬を渡す



フラワーコロン

果:コルネオの館に入るための女装 のデキを良くする(コルネオの評 価ポイント・中)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時 に、酒場のトイレに入っている男性に 消臭薬を渡す



ウォールマーケットの酒場のトイレに閉じ こもっている男性から、薬をあげたお礼と してもらえる、女装のデキを高める香水。 魅惑的な香りを漂わせるセクシーコロン は、コルネオの好みに一番合うのか、評価 ポイントが高い。

セクシーコロン

果:コルネオの館に入るための女装 のデキを良くする(コルネオの評 価ポイント・大)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時 酒場のトイレに入っている男性に 消化薬を渡す



会員カード

男性にとってあこがれの場所である、蜜蜂 の館へ入れるようになるカード。女装に使 う下着を手に入れるために必要となる。表 面に書かれた会員番号は「059696」で、 会員の数はかなり多い模様。

果:ウォールマーケットの蜜蜂の館に入れるよ

●ウォールマーケットでの女装用品収集時に、蜜蜂 の館へつづく道の前にいる男性に話しかける



ランジェリー

効 果:コルネオの館に入るための女装の デキを良くする(コルネオの評価 ポイント・中)

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時に、蜜蜂の館で愛の巣箱に入って、サ ービス終了後に蜜蜂嬢に話しかける



入手方法

ウォールマーケットでの女装用品配 時に、蜜蜂の館で団体様の巣箱に入る

蜜蜂の館で手に入る、女装用のセクシーは 下着。蜜蜂嬢からもらえるランジェリーは 確実に女性物だが、筋骨隆々のムッキーが くれるビキニパンツは、男性物である可能 性が高い。



薬屋商品クーポン

ウォールマーケットの定食屋で食事をした ときにもらえる、薬屋のクーポン券。「千 客万来」という文字と、招き猫の絵が描か れている。薬屋へ持っていけば、3種類の なかから好きな薬と交換可能。

効果:ウォールマーケットの薬屋で、消毒薬、消 臭薬、消化薬のいずれかと交換できる

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収集時に、定食 屋で食事をしたあと「まあまあだな」と答える



効果:ウォールマーケットの酒場でコロン と交換できる

入手方法

●ウォールマーケットでの女装用品収載 に、薬屋で薬屋商品クーポンと交換する



効 果:ウォールマーケットの酒場でフラウ ーコロンと交換できる

●ウォールマーケットでの女装用品収集等に、薬屋で薬屋商品クーポンと交換する



果:ウォールマーケットの酒場でセクシ 一コロンと交換できる

ウォールマーケットでの女装用品収量等 に、薬屋で薬屋商品クーポンと交換する

薬屋商品クーポンと引きかえでもらえる 薬。液体、スプレー、カプセルと、効能に 応じて形態もさまざま。どの薬も、酒場の トイレに閉じこもっている男性に渡すと、 女装用の香水がもらえる。

カードキー65

果:神羅ビルで65階まで行けるよう

入手方法

●神羅ビル62階でドミノ市長に正しい合 言葉を答える

カードキー62

効果:神羅ビルで62階まで行けるよう

入手方法

カードキー60 第 集:神羅ビルで60階まで行けるよう

●神羅ビル59階で外観エレベーターの前 にいる強化戦闘員を倒す

●神羅ビル61階で男性社員に話しかけ」と答える

神羅ビルの上層階を通行するために必要な カードキー。60階以上のフロアは、神羅 の社員でもこれがないと出入りできない。 敵を倒したり、クイズに正解したりと、さ まざまな方法で入手していく。

カードキー68

効果:神羅ビルで68階まで行けるよう になる

入手方法

●神羅ビル68階で宝条の助手に話しかける

カードキー66

効果:神羅ビルで66階まで行けるよう

入手方法

●神羅ビル65階で、5個のミッドガルパ ーツを模型にはめたときに開く宝箱か



ミッドガルパーツ

神羅ビル65階に置かれているミッドガル の模型の部品。全部で5個あり、1個ずつ 宝箱に入っている。これらの宝箱は、パー ツを模型に1個はめるごとにひとつずつ開 けられるようになるため、一度に複数のパ ーツを持つことはできない。

効果:神羅ビル65階でカードキー66を入手する

入手方法

●神羅ビル65階の宝箱から取る



ゴールドチケット

ゴールドソーサーの入口で売られている入 園パスポート。30000ギルまたは300GP と高価だが、いったん購入すれば、3000 ギルの入園料を払わずに園内に入れるよう になる。ただし、なかのアトラクションで 遊ぶにはギルやGPが必要。

効果:入園料を払わずにゴールドソーサーへ入れ るようになる

入手方法

●ゴールドソーサーの入口で係員から買う

●ゴールドソーサーのワンダースクェアでGPと交 換する



キーストーン

古代種の神殿へ入るために必要な、丸い石 のカギ。もともとは武器職人の持ち物だっ たが、ディオが迫力で押し切ってゆずり受 け、ゴールドソーサー内の展示室に飾って いた。

効果:古代種の神殿の内部に入るために必要

入手方法

ブロンコ入手後、ゴールドソーサーで ディオと会話してから、闘技場に挑戦する



呼び出して、パーティーの編成が行なえる 携帯用電話機。正式名称は「Party Hensei System I。潜水艦や大空洞内部などのセ -ブポイントでは、電波が届かないらしく 利用できない。

効 果:ワールドマップやセーブポイントでパーテ ーメンバーの入れかえが行なえる

●カームでクラウドの過去の話が終わったあと、宿 屋を出るときに仲間がくれる

Aクーポン

効 果:神羅ビル63階で星のペンダント と交換できる

入手方法

●神羅ビル63階で拾う



Bクーポン

効果:神羅ビル63階でフォウスロット と交換できる

入手方法

●神羅ビル63階で拾う

Cクーポン

効 果:神羅ビル63階でマテリア『ぜんた いか』と交換できる

入手方法

●神羅ビル63階で拾う



Beoupon

防具やマテリアなどと交換できるクーポン 券。神羅ビル63階を正しいルートで移動 しなければ、すべてのクーポンを入手する ことができない。



が 締続 水神様のうろこ

ウータイの守り神である、リヴァイアサン の力が宿ったウロコ。入手したあとは、ダ チャオ像の洞窟で燃えている炎に近づく と、火が消えて折り鶴やマテリア『ついで にぬすむ』が拾えるようになる。

効 果:ウータイにあるダチャオ像の洞窟内で燃え ている炎を消すために必要

入手方法

●海底魔晄炉で拾う



黛マテリア

究極の破壊魔法メテオを使うために必要なマテリア。古代種の神殿自体が黒マテリアで、仕掛けを解くと手のひらに乗るサイズまで小さくなる。入手の機会は2回あるが、どちらの場合も直後にセフィロスの手に渡ってしまう。

効 果:シナリオを進めるために必要

入手方法

- ●古代種の神殿で、ケット・シーが神殿の仕掛けを 解いたあとに手に入る
- ●竜巻の迷宮でジェノバ・DEATHを倒したあとに 拾う



大氷河の地図

広大な大氷河で迷わないための地図。大氷 河の特定の場所で見ることが可能だが、大 まかな地形が描かれているだけなので、目 標地点へのこまかな道筋などはわからない。

効果:大氷河の特定の場所で大氷河の全体地図が 見られる

入手方法

●アイシクルロッジで拾う



ミスリル

魔法の力を帯びた不思議な銀。武器職人から大いなる福音と金の腕輪の両方をもらうまでは、条件を満たすたびに入手できる。

効果:武器職人の小屋で、大いなる福音が金の腕輪と交換できる

入手方法

●バトルを行なった合計回数の下2ケタが奇数のゾ ロ目のときに、オヤジ小屋で寝ている男性に話し かける



真っ白な雪に映えるあざやかなオレンジ色が特徴の、雪上を滑走するための板。アイシクルロッジから大氷河へ行くときは、これに乗って斜面をすべり降りていく。

効 果:アイシクルロッジから大氷河へ向かうとき に必要

入手方法

●アイシクルロッジでイリーナがいなくなったあとに、引っ越してきたばかりの家の子どもに話しかける



ヒュージマテリア①

#:コスモキャニオンの天文台でマテリア『マスターコマンド』が作れるようになる

入手方法

●コンドルフォートの最終戦で勝利したあと、 村長に話しかける



ヒュージマテリア2

効果:コスモキャニオンの天文台でマテリア『マスターまほう』が作れるようになる

入手方法

●コレル魔晄炉から走り出した列車を、北コ レルにぶつかる前に停止させる

ヒュージマテリア③

第:コスモキャニオンの天文台でマテリア『マスターしょうかん』が作れるようになる

入手方法

●海底魔晄炉でヒュージマテリアを積んだ潜水塞を撃沈したあとに、潜水塞の沈没場所を訪れる



ヒュージマテリア④

効 果: コスモキャニオンの天文台でマテリ ア『バハムート零式』が入手できるよ うになる

入手方法

●打ち上げられたロケットの内部で、カブセルに正しいパスコードを入力してロックを解除する(ヒュージマテリア()~③のうち、入手していないものがある場合は、@のかわりにそれが手に入る。入手していないものが複数あるときは、②>())○③の優先順位で1個だけ入手可能)

魔晄炉内で生成された、強いエネルギーを 持つ巨大マテリア。手に入れるためには、 疾走する列車を停めたり、潜水艦を操縦し て敵潜水艦を撃込したり、ロケットで宇宙 へ行ったりと、陸海空のすべてを駆けめぐ ることになる。



古代種の鍵

忘らるる都にあるオルゴールを鳴らすため に使う、いまから数千年前に作られたとい うカギ。ボーンビレッジ付近の海底に沈ん でいるため、潜水艦に乗っていかなければ 入手できない。

効 果:忘らるる都の祭壇でオルゴールを鳴らすた めに必要

入手方法

●ボーンビレッジ西側の海底で手に入れる



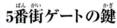
地下室の鍵

ニブルヘイムの神羅屋敷で、ヴィンセントを仲間にするために必要なカギ。屋敷の2階にある金庫に保管されており、入手するには、宝条が書いたヒントを手がかりに、4つのダイヤル・ナンバーを探し出す必要がある。

効果:ニブルヘイムにある神羅屋敷の地下で、ヴィンセントが眠る部屋のドアを開けるために必要

入手方法

●ニブルヘイムにある神羅屋敷でロストナンバーを 倒したあとに、金庫のなかを調べる



ミッドガル外辺と伍番街をつなぐゲートを 開けるカギ。物語序盤でミッドガルを旅立 ったあとは、これを入手するまで伍番街へ もどれない。

効 果:ミッドガルの外辺から伍番街へつづくゲートを開けるために必要

入手方法

◆クラウドが仲間に復帰したあとに、ボーンビレッジで発掘する

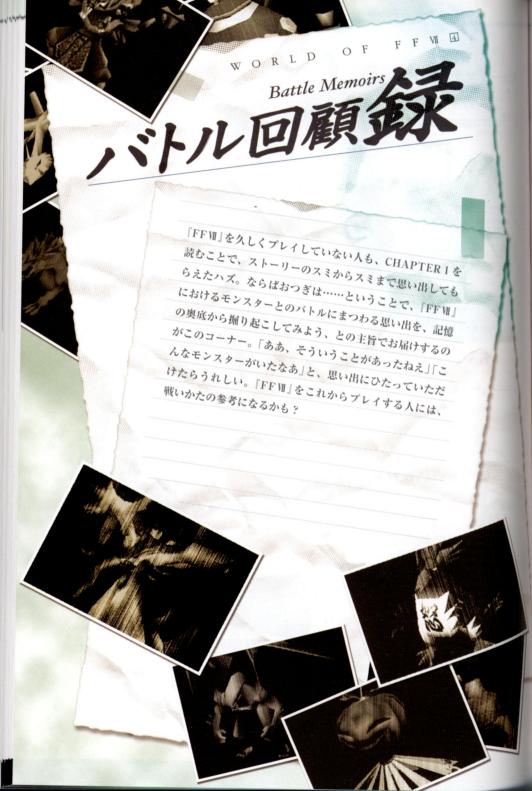


ボーンビレッジの地中に埋もれている、6 本の弦が張られた三日月型の駆琴。手に入 れたあるも、ボーンビレッジでは発掘の依 頼が可能だが、残念ながら2個目を掘り出 すことはできない。

効果:眠りの森を目覚めさせて、忘らるる都への 道を開くために必要

入手方法

●ボーンビレッジで発掘する













ミッドガル八番街 ▶花売り(エアリス)との出会い 列車内部~七番街スラム駅周辺~ 七番街スラム

OPENING



壱番魔晄炉

いまごろ言っても遅いってば

ガードスコーピオンとのバトルで、敵がはじめて尻尾を 高く上げたとき、クラウドが「しっぽをあげている間に攻 撃すると、レーザーで反撃してくるぞ」というアドバイス をくれる。しかし、アドバイスを聞くころには、得てして コマンドは入力ずみ。そして数秒後、バレットはおろか、 アドバイスをしたクラウドまでもがそろって手を出して、 ステキなお返しをいただくことになるのだった。



★え? もうコマンドは入力しちゃったよ。



↑たのむから、次回は先に言ってよね…

初登場モンスターひとくちメモ

壱番魔晄炉



警備兵 銃やトンファーで 攻撃してくるだけ の、ただのザコ。



ガードハウンド 『触手』のダメージが やや大きい程度で、 警備兵同様のザコ。



與關鍵

警備兵よりはや や強いといった 感じの相手。



モノドライブ

警告メッセージを出し たあとに攻撃してくる。 「ファイア」がやや痛い。



ほどしかない、本作 で最弱の敵。



BOSS

ガードスコーピオン 通常時はロックオン後に攻撃して きて、尻尾を上げているときはこ ちらの攻撃に「テイルレーザー」 で反撃してくる。雷が弱点。



スイーパー

HP、攻撃力ともに高い が雷に弱く、「サンダー」 なら一撃で倒せる。

361

七番街スラム駅周辺~ 列車内部 螺旋トンネル〜 四番街プレート内部

伍番魔晄炉

- ▶伍番魔晄炉を爆破
- ▶ クラウドが伍番街スラムに落下



螺旋トンネル~四番街ブレート内部 : 集中砲火カンベン

螺旋トンネルから伍番魔晄炉にかけては、残り HPが一番少ない相手を狙って攻撃してくる敵が多く現れる。回復をおこたったが最後、ひとりが集中砲火を浴びて戦闘不能状態に→フェニックスの尾を使用→立ち上がった直後に集中砲火を浴びて……という死のループにおちいることも。



◆この時点でHPが一番少ないティファが、真っ先に集中砲火のマトになったのは言うまでもない。

伍番魔晄炉 =

性能に問題あり

「兵器開発部が試作した機動兵」という触れこみで登場する、伍番魔晄炉のボス敵、エアバスター。 説明だけ聞くとすごく強そうだが、爆弾がすぐに弾切

れしたり、ダメージ が蓄積すると反転で きなくなったりと、 不備が目立つ。しょ せんは試作品、とい ったところか。



初登場モンスターひとくちメモ

螺旋トンネル =



特殊戰闘員

グラシュトライク

スロウの追加効果を持つ「糸」を使い、こちらの全員がスロウ状態のときはカマで引っかいてくる。



ミサイルランチャー

残りHPが一番少ない キャラクターばかりを 狙ってくるうえ、攻撃 のダメージが大きめ。

1

伍番魔晄炉 二

スモッグファクト

初登場モンスターひとくちメモ

毒や暗闇の追加効果を持つ「有害スモッグ」をときどき使う。 複数で現れたときは、いずれかのキャラクターを集中攻撃して くる傾向あり。





ンダー」1発で倒せる。 ブラッドテイスト

くるので要注意。「サ

バトル開始時に残りHPが一番 少なかったキャラクターに対し て、集中攻撃を仕掛けてくる。



BOSS

エアバスター

攻撃力が高め。背後から物理 攻撃を当てると、反撃される かわりに、大ダメージを与え ることが可能。

戦闘員の強化版。残りHPが一番少ないキャラクターめがけて、ダメージが大きい『波動』を使ってくることがある。



チュースタンク 「ローリングクロウ」の ダメージが大きいので、 油断は禁物。



ひ弱そうな見た目に反して、HPは多め。眠りの追加効果を持つ『アワ地獄』がやっかい。











伍番街スラム ▶エアリスと再会 六番街~ウォールマーケット~コルネオの館 ▶女装してコルネオの館に潜入

伍番街スラム

エアリス受難

教会でエアリスが神羅兵に追われるシーンでは、 クラウドの行動しだいで、エアリスが警備兵に襲わ れてバトルになる。……神羅はエアリスを生きたま ま連れていくのが目的のハズなのに、バトルでエア リスに攻撃してくるのは、なんでだろう?



◆本気モードな神 羅の面々。ちなみ に、このバトルで エアリスのHPが 尽きるとゲームオ ーバーになる。

アイテム持っていかないで

ヴァイスは、『ぬすむ』や『スる』でこちらの持ち 物を盗んで逃げていく要注意モンスター。レアなア イテムを持っていかれた日には、リセットボタンに 手が伸びることウケアイだ。なお、ヴァイスの色ち がいの敵もすべて、アイテムを盗んで逃げていくの が基本行動。彼らをバトルで見かけたら速攻で倒す のが、楽しい『FFVII』ライフを送るための秘訣です。

初登場モンスターひとくちメモ

伍番街スラム



ヘッジホッグパイ ファイア」を使うこと がある。HPが低いの で倒すのは簡単。





アイテムを盗んで逃げて しまう。逃げられる前に 倒せば、盗まれたアイテ ムを取り返せる。

ヘルハウスにびっくり

はじめて出会ったとき、モンスターらしからぬ外 見に拍子抜けさせられるヘルハウス。最初はたいし て強くないので楽勝かと思いきや、それは嵐の前の 静けさ。『自滅ドロップ』を使うと同時に形態を変え てからは、ダメージが大きい攻撃を使い出し、気が つくとこちらは全滅の危機におちいっている。じつ は、ヘルハウスはボス敵をのぞくとミッドガルで最 強クラスの敵。単独でしか出現しないのが救いだ。



←形態変化後に使 ってくる体当たり が強烈。こちらの レベルが低いうち は、HPを3割以 上減らされる恐れ がある。

初登場モンスターひとくちメモ

六番街 二





ヘルハウス

ある程度ダメージを与えると、カウンターで「自滅 ドロップ」を使うと同時に形態が変わり、行動も変 化。HPが多いぶん、倒すのに手間がかかる。

コルネオの館 ===



コルネオの部下 警備兵と同じくらいのザコ。 『たたかう』一撃で倒せる。

> 姿はコルネオの部下と同 じだが、それよりは強い。



地下下水道~ 列車墓場

七番街スラム駅周辺~七番街プレート支柱

- ▶エアリスが誘拐される
- ▶七番街プレート落下により七番街スラム壊滅



地下下水道

下水まみれはツラいよなぁ

地下下水道のボス敵アプスは、『下水津波』という、名前からわかるとおり下水で大波を起こす攻撃を使ってくる。アプス自身すらも巻きこむこの攻撃、水をかぶるだけのわりに結構「痛い」のだが……まあ、下水に飲まれる瞬間を想像するに、きっとダメージの大半

は精神的なものだろう。 アブスを倒したあと先を 急いだクラウドたち3人 だが、内心は、すぐにで も身体を洗いたかったに ちがいない。



列車墓場

やめられない止まらない

地下下水道で手に入るマテリア「ぬすむ」を装着すれば、敵からアイテムが盗める。列車墓場ではディーングロウからエーテルが、エリゴルからストライクロッドが盗めるので、さっそく、バトルをくり返して盗みまくったプレイヤーも多かったはすだ……ピンチの七番街スラムへ向かわずに。

七番街プレート支柱 =

口はわざわいのもと

レノは、キャラクターひとりを閉じこめて行動 不能にする「ピラミッド」を使う。これで全員が閉じこめられるとゲームオーバー……なのだが、この攻撃の初使用時にレノが「壊せるものなら遠してみろ、と」としゃべるものだから、ピラミッドが攻撃で壊せることがわかってしまう。だまっていれば、気づかれなかったかもしれないのに。

初登場モンスターひとくちメモ

七番街プレート支柱 =



空中兵

飛んでいるときは、回避率が 高め。ダメージを受けると着 地することがあり、着地後は 行動の内容が変わる。

Boss

タークス:レノ

「ビラミッド」を使う合間に、手に持つ ロッドで攻撃してくる。HPがゼロまで 減ると逃げていく。



初登場モンスターひとくちメモ

地下下水道 =

BOSS



シェザーシザー

すばやさが低く、攻撃 のダメージも小さめ。 まったく怖くない。



列車墓場



クリプシェイ

列車墓場では最弱。ダメージを与 えると「ダブルスパイク」で反撃 してくるが、ダメージは小さめ。



ディーングロウ

残りHPが一番多いキャラクターを狙ってくる。冷気属性の攻撃は 吸収されてしまう。



ゴースト

攻撃されると一時的に 姿を消すほか、回復が 弱点 (HP回復でダメー ジを受ける性質) なの が特徴。希少なアイテ ムのゴーストハンドを 持っている。



もない、フツーの敵。

水属性のダメージを軽減できないの に、「下水津波」に自分も巻きこむお かしなモンスター。ほかの攻撃を使 用するときは、パーティーの中央に いるキャラクターを狙う傾向がある。

サハギン

強くも弱くもなく、危

険な攻撃を使うわけで



エリゴル

七番街スラム駅近くのマップにのみ出現。「サイレス」や「スリブル」を使ったり、こちらの攻撃に反撃してくる。









六番街~エアリスの家

伍番街スラム~ ウォールマーケット

神羅ビル(ジェノバ逃亡前)

- ▶ ジェノバの肉体を発見
- ▶エアリスを救出
- ▶脱出時に全員捕らえられる



神羅ビル(ジェノバ逃亡前) :

大丈夫か、ここの警備?

神羅ビル60階を移動しているとき、巡回中の赤い警 備員に見つかると、2体の強化戦闘員とのバトルになる うえ、勝利後は手前にもどされてしまう。しかし、この バトルに合計4回勝利すれば、警備員がいなくなり、問 題なく先へ進めるようになる。増援がくる様子もないし、 マップの手前側に立っている警備員は、背後でさわぎが 起きても何もしないし……ずさんな警備態勢だ。



初登場モンスターひとくちメモ

神羅ビル(ジェノバ逃亡前) ==



たまに床下に隠れる。

こいつの攻撃を受け

ると混乱状態になる

ことがあるので、注

意が必要。

椰弹兵

「手榴弾」がやや強力な くらいで、とくに怖く



ソードダンス

数回連続で攻撃して くることがある。い かりの追加効果を持 つ「ピンタ」が何とな くムカツク。



HPがある程度減ると、装甲が壊れて 中身がむき出しに。以降は、身軽に なったためか回避率が上がる。

強化戦闘員



ソルジャー:3RD

ダメージが大きい攻撃を使う なかなかの手練れだが、炎に 弱い。クラウドの武器、ハー ドブレイカーが盗める。



めったに現れないレアな ーキャノンを出現させる のみで、そのどちらかを 倒すと何もしなくなる。



敵。マシンガンやレーザ



BOSS

サンプル:H0512

毒の追加効果を持つ「怪しい息」 を吐いたり、一緒に出現するサン ブル:H0512-OPTを飛ばしてき たりする。魔法やアイテムで攻撃 するといい。



HPも攻撃力も低い。ただし、倒し てもサンプル: H0512が復活させ てしまうので、無視するにかぎる。



モススラッシャー

HPも攻撃力も高めだが、雷に弱 い。この敵から盗めるカーボン バングルは、ジュノンに着くま で最高性能の防具として役立つ。

神羅ビル (ジェノバ逃亡後) ~ミッドガル・ハイウェイ

- ▶ジェノバ逃亡
- ▶新社長に就任したルーファウスと対峙
- ▶神羅ビルから脱出



神羅ビル(ジェノバ逃亡後) =

ひとりで戦うのは危険です

独房を脱出して神羅ビルの70階にたどり着いてから、 ミッドガルを旅立つまでのあいだは、物語的に急展開を 迎える序盤のクライマックス。そんな盛り上がる場面に 水を差す恐れがあるのが、ルーファウス戦後のクラウド 単独行動時にエンカウントする敵たちだ。とくに最悪な のが、ブレインポッド2体+ゼネネの組み合わせ。うっ かり戦いを挑むと、ブレインポッドの『廃棄汚染』で眠り 状態にさせられて、何もできずに力尽きるという、せつ ない結末を迎えることが……。



←敵がブレインボ ッドだけなら、政 撃のダメージが小 さめなので何とか なるが、ゼネネも いるとヤバい。

初登場モンスターひとくちメモ

神羅ビル(ジェノバ逃亡後) =



立ち往生する。

ブレインポッド

毒や眠りの追加効果を持 つ攻撃を使う。HP回復で ダメージを与えることが できるので、「ケアル」が 有効な攻撃手段になる。



ゼネネ

「ゲヘナガナー」のダメー ジが大きい。ブレインポッドと同様に、『ケアル』 などでダメージを与える ことが可能。



BOSS

ハンドレッドガンナー HPがある程度減るごとに砲身が 壊れて、そのつど、使う攻撃を変 えてくる。こちらの武器による攻 撃の一部が届かないが、魔法やア イテムで攻撃すれば問題はない。



BOSS

ヘリガンナー

ハンドレッドガンナーを倒すとつづ けて出現。ハンドレッドガンナーへ の戦法がそのまま通用するものの、 敵の攻撃で眠り状態にさせられて、 思うように戦えないことも。



BOSS

ルーファウス

ダークネイションを従えて登場。 バトル中に笑う余裕を見せつけ るが、たいして強くはない。HP が尽きると、ヘリにつかまって 逃げていく。



ルーファウスとともに出現す るベットの黒ヒョウ。「バリア」 などによる補助を行なうので、 真っ先に倒しておくべき。



ミッドガル・ハイウェイ ===



Boss

モーターボール

最大200強のダメージを与 えてくる「ローリングファイ ア」が危険。仲間のHP回復 はこまめに行ないたい。



ミッドガルエリア〜カーム ▶クラウドの回想



お荷物クラウド

カームにて語られる5年前の回想シーンでは、ニブル山にある魔晄炉の調査を終えるまで、クラウドとセフィロスがパーティーを組んでいる。セフィロスとともに戦える唯一の機会なのだが、このときのクラウドはLV1で、ニブル山に現れるモンスターの前ではあまりにも無力。いいところなく力尽き、セフィロスの無敵っぷりをながめるハメになるのであった。







↑直後の攻撃でまた力尽きてしまったり。

初登場モンスターひとくちメモ

ミッドガルエリア



デビルライド

「ドリフトターン」など、 ライディングテクニッ クを駆使した攻撃を使 ってくる。



プラウラー

こちらのアイテムを盗ん で逃げていく。逃げられ る前に、魔法を使ってで も手早く倒すこと。



カームファング

たいして強くないうえに 「ぬすむ」でエーテルが手 に入るので、エーテルか せきの絶好のカモ。



この敵からラーニングできる 「マトラマジック」は、序盤のザコ敵を一掃するのにとても役立つ。



※クラウドの回想シーン中に出現する敵は、ニブル山の項を参照(→P.375)

グラスランドエリア

ミスリルマイン

グラスランドエリア =

ミドガルズオルムよもやま話

グラスランドエリアの湿地帯をふつうに通過 しようとすると、ミドガルズオルムに襲われて しまう。低レベルのうちは倒すのが困難なので、 何らかの方法を使って、襲われないように突破 するのが基本となる。まあ、仮に戦って倒して も、すぐにつぎの1体が姿を現すという、がっか りなオチが待っているのだが。

ああ『チョコボックル

『チョコボックル』という、てきのわざがある。 物語序盤でラーニング可能ながら、オリジナル 版ではバトルから数百回逃げるだけでダメージ 量が9999に達する、強力な攻撃だった。しか し、インターナショナル版では弱体化し、オリ ジナル版と同等のダメージを与えるには、バト



ルから何千回も逃げ ねばならなくなって いる。それなら、ふ つうに戦いながら物 語を進めたほうがラ クだよな……。

ミスリルマイン

会いたいときにあなたはいない

てきのわざを早めに増やしたくて、「火炎放射」のラ ーニングを計画。それを使うアークドラゴンと戦わう と、洞窟に入って最初のマップをウロウロしていたが、 いくらたっても会えず。それもそのはず、ミスリルマ イン内であってもそのマップには、アークドラゴンが 出現しないのであった。――こんなふうに、望みの敵 が特定のマップにだけ出たり出なかったりで泣かされ た経験、何度もありますよね?

初登場モンスターひとくちメモ

ミスリルマイン ===



マドゥジュ 暗闇の追加効果を持つ「スワン ブシュート」が、意外にあなどれない。ティファの武器、グラ



れない。ティック ンドグラブが盗める。 **カスタネッツ**

クロウラー 1体1体は弱いが、集 団で現れる傾向があ る。てきのわざ「マ トラマジック」など で一掃したい。



クロウラーよりは強め。このモ ンスターも集団で現れやすいた め、敵全体を攻撃する魔法でま とめて倒すと効率がいい。



炎と土属性の攻撃ではダメージ を与えられない点に注意。「火 炎放射 がラーニング可能だ。



初登場モンスターひとくちメモ

グラスランドエリア =



ダメージの大きい「地下 水」が危険だが、『温泉』 でこちらのHPを回復して くれることも。「レベル4 自爆」がラーニング可能。



ワールドマップ上の特定区画で マテリア「チョコボよせ」を装 着しているときのみ出現。通常 は何もしないが、重傷を負わせ ると大あばれしたのち逃げてい く。『チョコボックル』は、レベ ル16または36のチョコボから のみラーニング可能。



マンドラゴラ

ふだんは何もしないが、 ダメージを与えると、残 りHPが一番少ないキャラ クターを狙っていっせい に攻撃してくる。



レブリコン

かなりの威力がある『百 烈突き」に注意が必要。



ミドガルズオルム

周辺に出現する敵とはケタちがい の強さ。キャラクターひとりをバ トルから除外する攻撃もやっかい だ。しかし、強力なてきのわざ ベータ」をラーニングするため にも、いずれは倒したい。



たまに、残りHPが一 番少ないキャラクター を「シャワー」でかな しい状態にしてくる。









ジュノンエリア〜 コンドルフォート ▶ユフィを仲間に加える アンダージュノン

▶ ブリシラを助ける

▶ イルカの助けを借りてジュノンに潜入

ジュノン空港~ アルジュノン ▶ルーファウス新社長歓 迎パレードに強制参加

エルジュノン ▶ルーファウスのお 見送りに強制参加

ジュノンエリア

マテリアハンター・ユフィ第1話……?

ユフィを仲間にするには、ワールドマップ上の森林で「謎のニンジャ」として現れる彼女とのバトルに勝利し、直後に行なえる会話を正しく進めればいい(→P.184)。しかし、謎のニンジャの出現確率はウータイエリアから遠いほど低く、もっとも遠いジュノンエリアでは、森のなかを数時間さまよっても会えないことが……。さらに、ようやく現れて喜んだのもつかの間、勝利後の会話でミスをしでかして逃げられ、ふたたび森をうろつくハメになったりして。

初登場モンスターひとくちメモ

ジュノンエリア ====

ネロスフェロス

このエリアに出現する敵のなかで、一番HPが低い。「たたかう」だけで十分倒せる。



90

ヘルハーレーVR2

パーティーの前列と後列を入れ かえる「磁場反転」を使ったの ち、攻撃を仕掛けてくる。

ゼムゼレット マテリア「あやつる」入手 後なら、あやつることで 「ホワイトウィンド」をラ ーニング可能。

キャッパワイヤ

集団で出現し、ダメージが大きい「地走り」を多用してくる。HPの回復をおこたると危険。



-X

フォーミュラ

すばやさが高いぶん、攻撃のペ ースが速い。宙に浮いているた め、土属性の攻撃が通用しない。



ジュノンエリア以降の森林地帯に出現。 忍術らしき 技を使ってくるが、 ダメージ量はさほどでもない。 倒したあとの会話しだいで、 仲間に加わる。



コンドルフォート:



CMD.グランドホーン

能力値などの異なる同名の敵が3種類存在し、 いずれの敵が出現するかはシナリオの進行度 で決まる。倒すと、インベリアルガードとい った貴重なアイテムを落とすことも。

アンダージュノン

水球でうっかり

ボトムスウェルの「水球」を受けたキャラクターは、水球に閉じこめられて行動不能になるうえにHPがどんどん減っていく。以前にあったタークス:レノとのバトルを思い出せば、「水球を攻撃して壊せばいい」ことはすぐにわかるのだが、対処法もまったく同じだと考えていると、予想外の出来事が……(下写真)。



↑水球のターゲットは「閉じこめられたキャラクターの真上」 にある。ターゲット指定をビラミッドと同じ手順で行なうと、 水球ではなく、なかのキャラクターに攻撃が……。



◆「たたかう」と毒属性の攻撃は、水球には効かない。 をちんとターゲットに指定しても、「たたかう」や「バイオ」だとダメージがゼロでしょんぼり。

初登場モンスターひとくちメモ

アンダージュノン =



Boss

ボトムスウェル

魚型のモンスターで、こち らの攻撃の一部が届かな い。バーティー内のいすれ かひとりを拘束してHPを 減らしつづける「水球」や、 水属性の全体攻撃「ビック ウェーブ」を使ってくる。 運搬船 ▶セフィロスと遭遇

コスタ・デル・ソル

コレルエリア〜コレル山〜 北コレル



お取り忘れにご注意ください

ジェノバ・BIRTHを倒すと、マップ上にマテリア「イフリート」が出現するが、これは近づいて調べなければ手に入らない。しかも、拾わずにそのまま物語を進めると、二度と取りにはもどれないのであった。同様のケースはほかにもあるので、敵を倒した時点で安心するのは早計です。

初登場モンスターひとくちメモ

運搬船 -



サーチアイ

おもに魔法で攻撃して くる。経験値が海兵隊 員よりも少し多い。

海兵隊員

眠り+暗闇状態を発生させる『スモーク弾』がやっかい。貴重な神羅安式防具を盗み取れる。



BOSS

ジェノバ・BIRTH

ガスやレーザーでの攻撃に加え、 「ストップ」でこちらの動きを止めてくる。有用なマテリアをひ とりに集中させていると、その キャラクターがストップ状態になったとき、一気にピンチにお ちいる可能性があるので注意。

コレル山 ===== MPが足りません

コレル山ではとても長い 距離を移動しなければならないため、バトルで敵を倒すのに魔法を多用していると、途中でMPが残り少なくなる。MP不足なんて、エーテルなどで回復すれば解決する問題なのだが、ついついアイテムをケチりたくなるのが人情でありまして……。かくして、枯れ果て寸前のMPで何とかやりくりする、ギリギリ人生が

初登場モンスターひとくちメモ

コレルエリア ====



グランガラン

HPがある程度減ると、 自分よりひとまわり小さ いコグランガランを1体、 体内から出現させる。



コグランガラン

行動パターンは、グラ ンガランとほぼ同じ。 さらに小さいマゴグラ ンガランを3体、体内 から出現させる。



を出現させたりはしない。

マゴグランガラン

行動パターンは、グランガラン

とほぼ同じだが、さすがにこれ

以上小さいヒマゴグランガラン

ビーチプラグ

海岸に出現。実用性の 高いてきのわざ『マイ ティガード』は、この 敵をあやつることでの みラーニング可能だ。



ニードルキッス

「サンダーキッス」のダメ ージが大きいので、こち らの残りHPが少ないとき は回復を優先したい。

コレル山 =



サーチャクラウン ときおり使ってくる「フォーレー ザー」が強烈。集団で出現したと きに連発されるとツラい。

スウェルフロート



周辺でエンカウントするコカトリス対 策として、金の針を盗んでおくのも手。

はじまる。

バグナドラナ

「へんか」で倒すと、ガード アップが手に入る。マテリア 「へんか」入手後に、かせぎ にきてもいいだろう。



コカトリス

徐々に石化状態を発生させる『石化スモッグ』を使ってくるため、バトルが長引くと石化する危険も。



ボム

残りHPが一定量以下になると「ボム爆発」を使って消滅するが、その場合は経験値やギルが得られない。









ゴールドソーサー

- ▶ケット・シーが仲間に加わる
- ▶銃撃事件の容疑でコレルプリズンに投獄される

コレルプリズン

▶バレットがかつての親友のダインと対決

ールドソーサー~ ゴールドソーサーエリア ▶バギーを入手

コレルプリズン

バンディットがまた現れた……

こちらの所持アイテムを盗む モンスターのなかでも、コレル プリズンに出現するバンディッ トはとくに悪名高い。なぜなら、 とにかく頻繁に現れるから。お かげでコレルプリズン内では、 いつアイテムを盗まれるか戦々 恐々とさせられる。じつは、バ トルに突入するのがもっとも怖 いエリアなのかも?



↑高価なアイテム、貴重なアイテムほど 盗まれやすいように思えるのは、気の せいかっ

ゴールドソーサー

挑戦するの早すぎ

バギー入手後から、バトルスクェ アの闘技場に挑戦することが可能。 しかし、この時点で挑んでも、一撃 で瞬殺されたり、ステータス異常を 解除できないまま力尽きる事態が、 さも当たり前のように起こる。ボム の右腕などを駆使すればそこそこ勝 ち抜けるが……。ところで、この時 点でBPをためても、超究武神覇斬 やマテリア「Wしょうかん」は手に入 らないことをご存知で?

初登場モンスターひとくちメモ

コレルプリズン ==



トゥーサイド

ふだんは何もしてこないが、ダ ージを受けると「自爆」か「ケ アルガ」を使うことがある。



バンディット

こちらのアイテムを盗 む非常にイヤな敵。ほ かのモンスターと同時 に出現したときは、優 先的に倒したい。

ブルモーター

集団で現れることが 多く、「体当たり」や 「マトラマジック」で 攻撃してくる。



ランドウォーム

土属性の攻撃が得意。巨 体だけあってHPが高め だが、獲得できる経験値 やAPも多い。



デスクロー

「バリア」や「マバリア」で自身 を補助する面倒なヤツ。「レー ザー」がラーニング可能。



サポテンダー

倒せば10000ギルを落と すが、回避率が非常に高い うえに大半の属性を無効化 するので、ダメージを与え にくい。有効なのは「チョ コボ&モーグリ」だ。



バレットの親友。左手の銃か ら、さまざまな種類の弾丸を 撃ってくる。能力値はそれほ ど高くないが、バレットひと りで戦うことになるので、油 断は禁物。



初登場モンスターひとくちメモ

ゴールドソーサーエリア =



スペンサー

「ブレードソード」と 『ソードアッパー』を くり返すだけのザコ。

ジョーカー

カードを1枚出現させ、その 絵柄(全5種類)に応じた攻撃 をくり出す。なかでも、一撃 死の追加効果を持つジョーカ -の絵柄は恐怖のマト。



フラップビート

『かまいたち』のダメージが 大きめなので、集団で出現 したときは注意が必要。



ラーニング可能な『アクアブレ ス」が非常に強力。対策を講じ ないと全滅の可能性も。

ゴンガガエリア

ゴンガガ

- ▶待ち受けていたタークスと交戦
- ▶ザックスというソルジャーについての話を聞く



ゴンガガエリア =

ドントタッチミー

タッチミーは最悪――ゴンガガエリアの森林 でタッチミー6体からはさみうちを受けたとき、 誰もがそう思う。このモンスター、1体1体は力 ワイイのだが、複数で出現すると、こちらをか たっぱしからカエル状態にしたりそれを解除し たりで、まともに戦わせてくれない。はさみう ちだと、逃げることもできないわけで……。カ エル状態になるのを防ぐホワイトケープがゴン ガガに売っているのは、タッチミーの被害を受 けているからにちがいない。



◆もとの姿にもどったと きにコマンドを入力して も、それを実行する前に またカエルにされて…… 以下ループ。

初登場モンスターひとくちメモ

ゴンガガエリア ===



タッチミー

『カエルパンチ』と『カエルのう た」でパーティーをカエル状態 などにする、非常にイヤな敵。

バジガンディ

「石化にらみ」を使うほか、 鈍重そうな外見に似合わ ず、すばやく突進して引 っかいてくる。





グランドホーン

肥大化した両腕でなぐりつ けたり、地面をたたいて小 規模の地震を引き起こす。

ラクをしたらソンをする、という話

レノ&ルードとのバトルでは、どちらか一方のHP をゼロまで減らすと、ほどなくしてもう一方も逃げ去 る。じゃあ、どっちかを集中攻撃すれば手間は半分、 ラッキー!……と言いたいところだが、その場合、お 宝はHPをゼロにしたほうのものしか得られない。両 者のお宝がほしければ、ふたりをほぼ同時に倒す必要 があるわけだ。しかし、それを狙って実行するのは結 構面倒くさかったりして。

初登場モンスターひとくちメモ

ゴンガガ =







フラワープラング

一定以上のダメージを受けるたびに形態を 変え(合計2回まで)、攻撃内容も変化する。 炎と土属性が弱点なのは、全形態で共通。



インセクトキマラ

巨大な昆虫。「ストップ ウェブ」でパーティーの いずれかひとりをストッ プ状態にしてくる。



ヘビータンク

魔晄炉の周辺にのみ姿を見せ る。「へんか」で倒すとパワーア ップが入手可能。



手にしたロッドはなぐ る以外に、その先端か ら「タークス光線」を発

射するという用途も。

BOSS

タークス:ルード パンチや「ファイア」で攻 撃してくるほか、「ケアル」 でHP回復を行なう。



コスモエリア

コスモキャニオン~ギ族の洞窟 ▶ レッドXIIIが父セトの真実を知る

コスモエリア

グリフォンだけどクジャクな攻撃

コスモエリアに現れるグリフォンは、尾 を広げて魅惑的な光をまき散らす『くじゃ く」という攻撃を使う。うわ、何か混乱状 態にする全体攻撃っぽい!と思いきや、そ の正体はMPを大幅に減らす全体攻撃。ほ っとひと息と言いたいところだが、これは これで魔法を使うためのMPがなくなって 大ピンチ……てなワケで、ほうほうのてい で逃げ出し、コスモキャニオンの宿屋に飛 びこむクラウドたちであったとさ。

初登場モンスターひとくちメモ

コスモエリア ====



キキキアチョ

HPが一定以下になると カウンターで『怒髪天ボ ンバー」を放ち、対象を いかり状態にする。

デザートサハギン

こうらにもぐって防御をはじめる と、以降はこちらの物理攻撃のダ メージがすべて1になってしまう。





ゴーレム 物理攻撃をくり

返すのみだが、 攻撃力が高め。



MPを減らす攻撃を多用してく る。飛んでいるあいだは、こ ちらの攻撃の一部が届かない。



クラウンランス

石化の追加効果を持つ 「危ない針」が、文字ど おりアブないので注意。

バジリスク

北西の半島の荒れ地 あたりに現れるレア なモンスター。出会 えたらラッキーかも。



ギ族の洞窟

亡霊は成仏させましょう

『FFIシリーズの伝統として、亡霊やゾンビのようなモンス ターは、回復が弱点になっている (HP回復の効果がダメージ に、戦闘不能状態を解除する効果が一撃死の効果になる)。 そして、ギ族の洞窟のボス敵、ギ・ナタタクは亡霊……そう、 エクスポーションやエリクサーを与えれば、コロッと力尽き て天に召されていくのだった。ちなみに、ギ族の洞窟には、 謀ったようにエクスポーションが落ちている。



◆『レイズ』やフェニックス の尾で一撃死の追加効果を与 えることも可能だが、発生率 は低い。エクスポーションで 浄化するのが確実。

初登場モンスターひとくちメモ

ギ族の洞窟 ==



ステルシーステップ

人面犬のような不気味な姿 を持つ。『死の宣告』がラー ニング可能。



ニーズヘッグ

集団で出現すること が多い。全体化「ブ リザド」など、弱点 である冷気属性の攻 撃で一掃しよう。



ギ族の戦士。亡霊だから か、HPを回復させる効 果がダメージになる。



スティンガー

残りHPが少なくなると使い出す「スティ ングボム』は、割合ダメージなのでリミッ トゲージを手早くためるのに利用できる。

BOSS

ギ・ナタタク



かつてのギ族の長で、ソウルフ アイア2体を従えて戦う。ギ族 の亡霊と同じく、回復が弱点。



ソウルファイア ギ・ナタタクの使う 『乗り移り』 でバ

ティー内のいずれかひとりに憑依 『ファイラ』で焼いてくる。

ニブルエリア〜ニブルヘイム〜神羅屋敷 ▶ヴィンセントが仲間に加わる



恐怖のモンスターハウス

カームでの回想シーン中で訪れた神羅屋敷は、い まや危険なモンスターの巣窟になっている。なかで も、こちらを混乱させる「ファニーのいき」を使う ファニーフェイス、大ダメージを与えてくるロスト ナンバーあたりには、痛い目にあった人も多いので はなかろうか。正直、あまり訪れたくない場所だが、 物語を知るうえで欠かせないイベントが多数見られ るから、そうもいかないんだよなあ……。



←強いうえに、や たらと遅い動きで プレイヤーのイラ イラを誘うイン& ヤンも、イヤな存 在だった。

ファニーフェイス

いまま全滅することも。

パーティー全員を混乱させ

る「ファニーのいき」が強烈。

連発されると、何もできな

初登場モンスターひとくちメモ

ニブルエリア ==

ババヴェラウミュ 頭部についている剣のよ うなツノが武器。おいし そうな名前の攻撃「軟骨 剣」を仕掛けてくる。

バッテリーキャップ

暗闇の追加効果を持つ「シードシ ューティング』はともかく、ダメ ージの大きい「フォーレーザー」 かけっかい。



ニブルウルフ

「体当たり」や「キバ」を使 うほか、倒されたニブル ウルフを「遠吠え」で復活 させることも。



地上にいるときは「ダッシ ュパンチ」や「ジャンプキ ック」、空中にいるときは [タイブキック] や [グラビ ガ」を使ってくる。



ベルチャータスク

見た目は強そうだが、「た たかう」だけで問題なく 倒せるはず。

神羅屋敷 =



ミラージュ

つねにリフレク状態になっ ているのが特徴。アイテム の反射ミラーは、このモン スターのお宝としてしか入 手できない。

ギロフェルゴ

神羅屋敷に出現するモン スターにしては珍しく、 ステータス異常を発生さ せる攻撃を使わない。



ジャッジ

天びんが、向かって左に傾 いているときは魔法攻撃 を、右に傾いているときは 物理攻撃を無効化する。



ブラックバット

「吸血」でこちらのHPを 吸収するが、ダメージは 微々たるもの。





ロストナンバー 宝条の実験の失敗作で、攻撃のダメージが 非常に大きい。HPが一定値以下になると、 直前に受けたのが物理攻撃か魔法攻撃かに よって、姿や能力値などが変わる。



イン&ヤン

左上半身がイン、右上半身がヤ ン。インは物理攻撃をくり返し、 ヤンは魔法を主体にしつつ、ご くまれに「ヤン自爆」を使う。異 常なまでに動作が遅い。













ニブル山~ロケットポートエリア~ロケット村

- ▶ タイニー・ブロンコを手に入れる
- ▶シドが仲間に加わる



パルマーおもしろアクション集

バトルにおけるパルマーと言えば、やはり「おし りペンペン」の動作と、ようやくやってきた警備兵 のトラックに跳ねられる逃走シーンにつきる。 忘れ られないあの動作を、いま一度見てみよう。









逃走シーン

















初登場モンスターひとくちメモ

ニブル山 ====



スピードサウンド すばやさが高く、かなり 速いペースで攻撃を仕掛 けてくる。

*

ダブルブレイン

『にらみ』を使ったあと、 『吸収』をくり返してくるが、 ダメージはごくわずか。



キュビルデュヌス

見た目の小ささに反して HPが高めなうえ、「へばり つき」のダメージも大きく、 意外に手ごわい。

ズー

巨大な鳥型モンスター。飛んでいるため、こちらの攻撃の一部は届かない。HPがある程度減ると『大旋風』を使い出す。



ドラゴン

「火炎放射」で大ダメージを 与えてくるので、何らかの 対策がほしいところ。金の 腕輪が盗める。



スクリーマー

右手に持った鉄球が 武器。『へんか』でト ドメを刺せば、パワ ーアップが入手可能。





BOSS

マテリアキーパー

物理攻撃が主体のパワー型モンス ター。倒されるとマテリアを残す ところから、この名がついたよう だ。HPが残り少なくなったとき などに、「トライン」を使う。





BOSS

ハルマー

ユニークな動作で戦う神羅カンパニーの幹部。 「魔晄銃」で攻撃してくるが、MPが尽きたあと は、踊るしかなくなるのが衰愁を誘う。

ウータイエリア〜ウータイ

- ▶ユフィにマテリアを持ち逃げされる
- ▶コルネオにさらわれたユフィたちを救出



ウータイ =

エアロガ』痛いなり

ユフィにマテリアを持ち逃げされるイベントで、最後に戦うのがラブス。たかがコルネオのペットとナメていると、『エアロガ』ですさまじいダメージを与えてくる。なら、『マバリア』とかを使えば……と思っても、肝心のマテリアは手元になし。じつは、ダチャオ像でフォールランダから得られる月のカーテンが『マバリア』のかわりになるのだが、それに気づかず、ラブス戦の前に経験値かせぎをしてキャラクターのレベルを上げてしまった人もいるのでは?



◆こちらのレベル が低い状態で『エ アロガ』をまとも に食らうと、一撃 でHPが尽きるこ とも珍しくない。

初登場モンスターひとくちメモ

ウータイエリア =



雷神鳥

突進してクチバシで突き 刺してくるほか、名前の とおり、雷属性の強力な 攻撃も使用する。



頭部に刃状のツ ノを持ち、それ を利用して攻撃 を行なう。



足斬草

植物型のモンスター。「マ ジックハンマー」は非常 に便利なので、ぜひとも ラーニングしたい。



アダマンタイマイ

画面に収まりきらない巨体 の持ち主。最高クラスの防 御力を誇る防具アダマンバ ングルが盗める。



倒すとかならずエクスポー

怪奇虫

ウータイ =



親衛隊員

ダメージを受けると、眠 り+暗闇状態を発生させ る「スモーク弾」をカウン ターで使う。



ジェジュジェミ

「糸」でスロウ (またはストップ) 状態にしてくる、 うざったい敵。



シェイク

速の強聖。残りHP が減ると、「怒髪天 ボンバー」を使うよ うになる。

フォールランダ

炎属性の全体攻撃「炎 の舞」には気をつけた い。倒すと月のカーテ ンが入手可能。



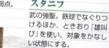
ガルーダ

お宝の光のカーテンは 魅力的だが、こちらの MPを大量に吸収する 「おどり」がやっかい。



ゴーリキー力の強型。自分

カの強聖。自分を「バリア」「リジェ ネ」「リフレク」などで強化しつつ、 体術をくり出す。風属性か弱点。 スタニフ





Boss



ラプス

「エアロガ」がケタはずれに強力。 月のカーテンで味方をマバリア 状態にしつつ戦うか、リミット 技の連発などで短期決戦を挑も う。時空弾も有効だ。



チェホフ

魔の強聖。「にらみ」を 連発し、自身の残り HPが一定量以下にな ると「吸収」を使う。



ゴドー

総の強聖にして、ユフィ の実父。さまざまな魔法 を使いこなしながら、そ の合間に「ビーストソー ド」を放ってくる。 **ゴールドソーサー**▶ ディオからキーストーンをもらう

ウッドランドエリア〜古代種の神殿 ▶ クラウドが黒マテリアをセフィロスに渡す ▶エアリスが仲間からはずれる

ゴールドソーサー

勝ち抜くのはキツイっす

キーストーンをもらうべくクラウドが闘技場に挑戦するイベントでは、4連勝以上してやめるか、8戦全勝すれば、それに応じてアクセサリもオマケでもらえる。しかし、このときの闘技場には、インセクトキマラやバッテリーキャップ、イン&ヤンなど、ひとりで戦うにはキツイ相手が出現。往々にして途中で敗北し、キーストーンをもらうだけで妥協するか、リセットしてやり直すか、悩む八メに……。

古代種の神殿

あれ? リボンがない……

古代種の神殿でリボンを入手したとき、イメージ的に、まずはエアリスに装備させたくなる(……よね?)。しかし、古代種の神殿でのデモンズゲイト戦を最後にエアリスが仲間からはずれ、彼女に装備させていた武器、防具、アクセサリは失われてしまう。神殿を出たあとで、リボンがアイテム欄にないことに気づいても、時ずでに遅し。泣く泣くリセットをすることになるのであった。

初登場モンスターひとくちメモ

ウッドランドエリア =



スラップス

針を使った攻撃で、さま ざまなステータス異常を 発生させてくる。



このエリアに出現す る敵のなかではHP が低め。「たたかう」 だけで十分倒せる。



アンダーリザード

カエル+徐々に石化とい う、珍しい組み合わせの追 加効果を持つ攻撃を使う。



「角突き」をくり返しつつ、 ときおり「ホーンリフト」 を使用する。



トーンアドウ

空を飛んでいるが、すべての攻撃が問題なく届く。倒すと、かならず巨鳥のハネを落とす。

古代種の神殿 ===



ポイズンフロッグ

毒状態やカエル状態などを 発生させる攻撃を使う。集 団で出現しないのが救い。



妖艶な美女型モンスター。弱点である毒属性 の攻撃を使えば、一撃 で倒せる。



BOSS

レッドドラゴン

ドァブゥル

攻撃は多彩だが、大半が物理

攻撃。倒すにはステータス異

常を発生させる攻撃が効果的。

使ってくるのは単体攻撃の みなので、それほど苦戦す ることはない。ブレス対策 として、炎属性との相性を 無効か吸収にしておけば、 さらにラク。



エンシャントドラゴン

重力属性が弱点なので、「グラ ビラ」や「グラビガ」、てきのわ ざ「レーザー」ならイチコロ。

ヘクトアイズ

攻撃のダメージが非常に大 きい危険な敵だが、ジェミ ニスミー同様、毒属性の攻 撃で瞬殺可能。



BOSS

デモンズゲイト

魔法ではほとんどダメージを与えられない。味方 全員を後列に下げたうえ でバリア状態にして、さ らにHP回復を優先しつつ 戦うのか有効。





アイシクルエリア (平原) ~ボーンビレッジ~ 眠りの森~サンゴの谷

忘らるる都~サンゴの谷洞窟 ▶エアリスとの別れ

サンゴの谷 三

オリジナル版でのパウンドファットは、HPが尽きたときにかならず、カウンターで「死の宣告」を使ってきた。数体まとめて倒すと、つぎつぎと唱えられる「死の宣告」に時間がかかるのなんの……。インターナショナル版では、いくぶんおとなしくなったようで、魔法か召喚魔法で倒したときにしか、カウンターの『死の宣告』を使ってこない。



◆動作時間が長い 『死の宣告』を、バウンドファット1体1 体が使うのだからた まらない。

忘らるる都

忘れられぬバトル

水の祭壇における衝撃のイベントの直後、ジェノバ・LIFEとのバトルに突入する。エアリスのテーマ曲が流れつづけるなかでの戦いは、前後のイベントとあいまって、忘れられないという人も多い。



◆ひとつの命が失われたところに現れた ジェノバの名がLIFE (生命)というのは、なんとも皮肉だ。

初登場モンスターひとくちメモ

アイシクルエリア(平原) =



トリックプレイ

「マグマ」「かんぽつ」「地下水」など、 使う攻撃は属性を持つものが多い。 「レベル4自爆」がラーニング可能。

ブラキオレイドス

山および川チョコボを作るのに必要なカラブの実を盗める、唯一のモンスター。 「激しい突進」といった物理攻撃のほか、 魔法攻撃の「電撃球」を使う。



サンゴの谷 ===



バウンドファット 多用してくる「ブリザラ」はダ

メージが大きめ。「死の宣告」 がラーニング可能。

モールダンサー

「ダンス」を使い、こちらの全員をスロウ+暗闇状態にしてから攻撃してくる。

初登場モンスターひとくちメモ

忘らるる都 =



Boss

ジェノバ・LIFE

水の祭壇に出現するためか、使って くる攻撃はすべて水属性。よって、 防具やアクセサリで水属性との相性 を無効または吸収にすれば、難なく 勝てる。土属性が弱点。

サンゴの谷洞窟 =



グリムガード

「盾回転」を使うごとに、自 身の防御力を増減させると いう特徴を持つ。



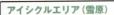
ハングリー



「ミニマム」でこちらを小さくしてから、食べてしまう (食べられたキャラクターは パトルから除外される)。

アクロフィーズ

何種類もの生物が融合したような 姿だが、使ってくる攻撃の種類は 少ない。水の指輪が盗める。



アイシクルロッジ ▶スノーボードで斜面をすべり降りる

大氷河

アイシクルエリア(雪原) **――――** ヘンな名前の攻撃と言えば……

モンスターが使う攻撃のなかには、ヘンな名前のものがいくつかある。アイシクルエリアなら、ジャンピングが使う『ぼくさつにんじんソード』が、まさにその筆頭だろう。ほかのエリアにも、ガイアの絶壁に現れるヘッドボンバーの『超究逆鱗ボンバー』や、大空洞内部に現れるドラゴンゾンビの『なんとか???』などなど……物語が進むほど、ヘンな名前の攻撃が増えてくるように感じるのは気のせいか?



↑持っているニンジンでなぐる「ぼくさつにんじんソート」。ニンジンが寒さで凍っているのか、ダメージは結構大きい。

初登場モンスターひとくちメモ

アイシクルエリア(平原)

ジャンピング

べき点はない。



ウサギ型のモンスター。かわいらしい外見に似合わず、「ぼくさつにんじんソード」という、物騒な名前の攻撃を使ってくる。

バンダースナッチ 体当たりをくり返すだけ の敵。とくに気をつける



大氷河 =

弱点まるわかり

極寒の地だけあって、出現モンスターの大半が、冷気属性の攻撃を使ったり、炎属性が弱点だったりする。つまり、武器に『ほのお』+『ぞくせい』を装着したり、防具やマテリアで冷気無効または吸収の能力を持っておくだけで、バトルが笑えるほど楽勝に……。



←極光の腕輪を装備するなどして冷気吸収の能力を持っておくと、敵の攻撃でHPが回復してウハウハ気分。

初登場モンスターひとくちメモ

大氷河 ===



スノウ アイシクルロッジのバブ でウワサされていた雪女。 サークレットは、ぜひ盗 んでおきたい。

アイスゴーレム

見た目は小さいものの HPがかなり高い。その ぶん、獲得できる経験値 やAPも多めだ。



フローズンネイル

「連続ツメ」はその名前に 反して、ダメージを与え るのは1回のみ。



シュレッド

ダメージを受けると、カウ ンターで自身に向けて「ケ アルガ」を使うことがある。





レッサーロプロス

冷気属性の全体攻撃「雪崩」 を連発しつつ、その合間に 通常攻撃や「サソリの尾」 を使う。風属性が弱点。



ガイアの絶壁



ガイアの絶壁 =

つららの弱点のナゾ

ガイアの絶壁の特定のマップで天井か ら下がっている、つらら。炎に弱いのは まあ氷塊だからわかるとして、おもしろ いことに、土と重力も弱点になっている。 どうやら、あまりにもサイズが大きいの で、地震を起こして揺さぶったり重力魔 法で負荷をかけたりすると、自重で落ち てしまうということらしい。



初登場モンスターひとくちメモ

ガイアの絶壁 💳



ヘッドボンバー

通常攻撃をくり返すが、ダメ ージを受けると「超究逆鱗ボ ンバー」を使いはじめる。



ゾロカルター

スティルヴ 「マジカルブレス」を ラーニングするとき には、ダメージを軽 減しないと危険。



敵味方を無差別に「毒吐き」 で攻撃するのが特徴。MPが 尽きると何もしなくなる。



『FF』シリーズおなじみの凶悪 モンスター。『臭い息』がラー ニングできる。



クアール

物理攻撃には「ブラスター」 で、魔法攻撃には「光弾」で 反撃してくる。





ブルードラゴン

「大旋風」や「ブルードラゴン ブレス」など、使う攻撃はダ メージが大きいものばかり。



イビルヘッド4体と同時に出現。 HPがゼロになると、ほかの敵が 残っていてもバトルが終了する。



Boss ツインヘッド

左首は冷気属性の、右首は炎属 性のブレスを吐くほか、力尽き るときには雷属性の強力な全体 攻撃を使う。右首からは、貴重 な守りの指輪が盗める。



イビルヘッド

攻撃力は低めだが、沈黙 の追加効果を持つ『超音 波」が意外とやっかい。











竜巻の迷宮

▶クラウドが仲間からはずれる ▶セフィロスがメテオを発動

神羅ジュノン支社 ▶サファイアウェポンが襲撃してくる ▶飛空艇を手に入れる



竜巻の迷宮

ののしり大解剖

グレムリンの『ののしる』で飛んでくる罵詈雑言は、何と書かれてい るのか気になるが、じっと目をこらして見ても、文字の動きが激しくて なかなか判別しづらい。そこで、1文字ごとにわけて以下に紹介してみ たが……。誰か解読してほしい。











X?

4?

ハングル?

トライデント?

初登場モンスターひとくちメモ

竜巻の迷宮 ==



クレーター(竜巻の迷宮における 最初のマップ) にのみ現れる。基 本的な行動はボムと同じ。



グレムリン

ダメージを受けるた びにジタバタするが、 それによる効果はと くにない。







スカルプチュア

墓石のような姿が特徴 的。なぜか、聖属性の ダメージを与えると 撃で倒せる。



キュルビヌュ





アイロネート

「スリブル」でこちらを眠ら せたのち、『フライアッパ 一」をくり出してくること が多い。



ときおり使う「エアロガ」 が強力。自身のHPが減 ると「ホワイトウィンド」 で回復することも。



ドラゴンライダー

『ツインアタック』を連 発しつつ、合間に「首狩 り」や「ライダーブレス を使ってくる。



BOSS

ジェノバ・DEATH

ジェノバ・LIFEとは対照的に、炎属性の 攻撃ばかり使ってくる。防具やアクセサ リを利用して、炎属性との相性を無効ま たは吸収にすれば、勝つのは容易。

神羅ジュノン支社 = 役立たずメカ

ジュノンの空港に出現するカ ノンルーレットは、こちらから 手を出さないかぎり、永久に何 もしてこない。つまり、放って おいて逃げれば、こちらは無傷 ですむ。このメカ、用途が何な のかは不明だが、じつは役に立 っていないのでは……。



初登場モンスターひとくちメモ

神羅ジュノン支社 =



カノンルーレット

ふだんは何もしないが、こち らから手を出すとカウンター でミサイルを撃ってくる。

ソルジャー:2ND 神羅のソルジャー。魔 法でダメージを受けた

う「必殺剣」が強力。



ワールドマップ各地~ミディール

- ▶ 魔晄中毒になったクラウドと再会
- ▶ティファが仲間からはずれる

コレル山(炭坑列車)

▶炭坑列車に積まれたヒュージマテリアを奪いに行く



サボテンアイランド =

元祖の威厳はどこに

サボテンアイランドに現れるサボテンダーと、コレル プリズン (コレルサバク) に現れるサポテンダー。 [FF] シリーズで最初に登場した「元祖」は、言うまでもなく サボテンダーのほうだ。しかし、倒すと得られるギルの 額は、サボテンダーが1000なのに対してサポテンダー は10000。また、無効化する属性&追加効果の種類も サポテンダーのほうがはるかに多く、それだけ倒しにく い。元祖がその面目を保っている点は、『へんか』で倒す とテトラエレメンタルに変わることくらいか?

初登場モンスターひとくちメモ

サボテンアイランド =====

ゴブリンアイランド ==



サボテンダー 「キック???」を くり出したり、『はり せんぼん」で1000 ピッタリのダメージ

を与えてくる。



ゴブリン ゼイオの実を持っ ている、唯一のモ ンスター。「ゴブ リンパンチ」がラ ーニング可能。

ミディール =



ネックハンター 「カマ」と「ライジング ダガー」をくり返すだ けのザコ。



ヒポグリフ

周辺に現れる敵のなかで は、エンカウント率が低 め。「レベル2コンフュ」 を使ってくる。



スパイラル HPが残り少なくなる



クリセイルス 「眠り鱗粉」でこち らを眠らせてから、 「かみつき」を仕掛 けてくる。



と身体を丸めて、「ス

ピン」を使い出す。

シーウォーム

海岸に姿を見せるモンスタ-巨大な身体からもわかるように 最大HPが高い。

コレル山(炭坑列車) =

不思議と召喚したくなる?

炭坑列車に積まれたヒュージマテリアを奪う イベントは、10分間の制限時間つき。当然な がら、バトル中も時間はカウントされるので、 なるべく手早く敵を全滅させる必要がある。そ のためには、大ダメージを与える攻撃を使うと いい……のだが、いくら強力だからって召喚魔 法を使うと、大変なことに。なぜなら、召喚中 も時間は進むから……。



←「バハムート改」と かを使った直後に、カ ウントダウンが止まら ないことに気づいて も、もう遅い。

初登場モンスターひとくちメモ

コレル山(炭坑列車) =



ガスダクター 最大HPは低めだが、複数のス テータス異常を発生させる「超 有害スモッグ」には要注意。

ウルフラマイター

右手に持った巨大な剣で斬 りつけたり、左手でなぐっ たりしてくる。水属性が弱 点なのは、サビるから?



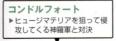
イーグルガン 両翼が銃器になってい る鳥型兵器。ウォーリ アバングルは、この敵 から盗むことでしか手 に入らない。











ミディール~マインドフィールド ▶ 5年前の真実が判明 ▶ クラウドとティファが仲間に復帰

ジュノン地下

ミディール

がんばっても倒せないようです

ミディールに突如として飛来し、襲ってくるアル テマウェポン。相手がウェポンだけに、全力で戦い を挑みたくなるところだが……そのうち飛び去られ てバトルは終わってしまう。これは言わばイベント バトルで、いくらダメージを与えても倒すことはで きないのだ。ハラハラしてソンした。



↑このバトルでは呪いの指輪が盗めるのだが、盗みに失敗しつづ けているあいだに飛び去られてしまうことが多くて、泣ける。

初登場モンスターひとくちメモ

ミディール ===



アルテマウェポン HPがある程度減るか、自身の4回

目の行動になると逃げていく。呪い の指輪は、ぜひ盗んでおきたい。

ジュノン地下

20331J = 20.3cm

神羅潜水兵からは、203ミリ砲弾という強力な 攻撃用アイテムを盗むことができる。名前のとおり だとすると、口径203ミリの砲身から撃つ弾ってこ とで……でかい。使うときの姿を想像すると笑える。



←直径だけでバレットの 腕まわりくらいの砲弾と なると、1個の重さは約 100kgほどあるだろう。

初登場モンスターひとくちメモ

ジュノン地下 =



神羅潜水兵

ひたすらマシンガンで攻撃を行 なってくる。203ミリ砲弾を 盗むことが可能。



フック状になった左手でなぐ るほか、毒の追加効果を持つ 「有害スモッグ」を使う。



ガードシステム

クイックマシンガンかロケットランチャ ーを出現させるのみ。クイックマシンガ ンは攻撃のベースが速く、ロケットラン チャーは「混乱ミサイル」を使ってくる。



デスマシン

多用する「ハンドレッ ドニードル」は、その 名のとおり、大量の針 を射出する攻撃。



海底魔晄炉

▶ 海底魔晄炉にヒュージマテリアを奪いに行く

ロケット村

▶ロケットに積まれたヒュージマテリアを奪いに行く



海底魔晄炉 :

恐怖のキャリーアーマー

バトル開始→『ラピスレーザー』×2→全滅……と、キャリーアーマーと言えば、唐突なゲームオーバーが見られることで結構有名。それ以外にも、1~2人が戦闘不能状態のときに、残りのメンバーが『アームキャッチ』で捕獲されて全滅、という事態も起こり得る。積み荷運搬用の機械のくせに、はっきり言って、物語中で戦うどのメカよりも強いと思う。



◆味方が捕獲された状態で全滅すると、「全滅した……」の文字の下で味方がまわされつづける、なんとも屈辱的なシーンが見られる。

ロケット村 =

珍しく逃げないルード

タークスの連中と言えば、バトルでHPがゼロになると逃げ出すのがお約束。しかし、ロケット打ち上げのイベントのとき、待ちかまえていたルードは、敗北しても逃げずにその場に倒れる。ちなみに、倒れこんでいるルードに重なって話しかけると「……ふむな」と言うのだが、そう言われるとついつい……。

初登場モンスターひとくちメモ

ロケット村 ====



BOSS タークス:ルード

「サンダラ」「地走り」など、以前と くらべて多彩な攻撃を使うように なった。「ケアルラ」や「マバリア」 で自身を補助することもある。

初登場モンスターひとくちメモ

海底魔晄炉 ====



海底警備兵

使う攻撃は神羅潜水兵と同じだが、1回の行動で『マシンガン』を3 連発してくる。



ガーディアン

両腕についた鉄球を、振

りまわしたり撃ち出した

りする。最大HPが高め。

上級戦闘員

海底警備兵よりは 強いものの、とく に注意するほどの 相手でもない。



ゴーストシップ

船首像のガイコツが、オ-

ルで攻撃してくる。インタ

ーナショナル版では、『へ んか』で倒すとガイドブッ

ダイバーネスト

はじめは体当たりしてくる のみ。HPが減ると「トルネ ードウェイブ」などを使うよ うになる。



コルベット

帯状の身体のフチにたくさんの刃がついた、 魚型のモンスター。



ハードアタッカー

対象に向かってオイルを飛ば し、それに着火してダメージ を与えるという攻撃を使う。



クに変わる。

BOSS

キャリーアーマー

本体と左右のアームで構成されたメカ。大ダメージの全体攻撃 「ラビスレーザー」と、対象を捕獲して行動不能にする「アーム キャッチ」が凶悪。



ガンキャリアー

小型の戦車。砲門から 『通常弾』や「ステータ ス異常弾」を撃ち出す。



隊長

圧倒的な実力差にもひる まずクラウドたちへ挑む、 神羅の勇者。部下たちに も慕われているようだ。





神羅飛空艇

海底~忘らるる都~ミッドガルエリア

- ▶エアリスの行動の意味を知る
- ▶大空洞を包むバリアが消滅

神羅飛空艇

お宝ざっくざく

海底に沈むこの飛空艇は、沈 没した海賊船よろしく"財宝"が 多数眠る反面、現れるモンスタ ーも強い。ところが、キャラク ターの能力値を限界まで育てた いプレイヤーにとっては、これ らのモンスターまでもが財宝に 見えるという。なぜなら、ここ に現れるモンスターを「へんか」 で倒すと、能力値を上げるアイ テムに変わるから……。

緑色の物体に要注意

インターナショナル版で海中を 泳ぐ、緑色の巨大な物体。神羅の 潜水艦かと思って近づくと……バ トルに突入し、正体がエメラルド ウェポンであることに気づかされ る。幸い、このバトルは逃走でき るのだが、とりあえず様子見がて らに戦いを挑みたくなるのが人の サガ。そして、全体攻撃の『踏み つけ」で、あっさり全滅させられ てしまうのであった。



↑「ぷち」という音を立ててつぶれるクラ ウドたちの姿が目に浮かぶ。

初登場モンスターひとくちメモ

神羅飛空艇 =



正体不明

最初のうちは「ベロ」 を、ある程度HPが減 ったあとは「ブラスタ 」を連発してくる。



プドゥレア

通常攻撃をくり返しつ つ、合間に「ファイア」 を使う。神羅飛空艇内 の敵でもっとも弱い。

イビルラップ

最大HPがプドゥレアよ り少し高い程度の敵。

BOSS

タークス:レノ 混乱状態にする『ネオターク

ス光線」を撃ってくるので、

思わぬ苦戦をしいられるこ

とも。レアな防具であるタ

フネスリングが盗める。



正体不明2

ダメージが大きい 「触手」と、混乱状 態を発生させる『異 常な息」が危険。

サーペント

深海魚のような姿

をしたモンスター

ラーニング可能。

「アクアブレス」が



正体不明3 攻撃を受けるたびに、 かなしいの追加効果 を持つ「不気味タッチ」 をカウンターで使う

BOSS

タークス:ルード

ロケット村でのバトル時とち がって攻撃のペースが遅いう え、魔法を使ったあとは何も しなくなる。 ザイドリッツは 忘れずに盗んでおきたい。



初登場モンスターひとくちメモ



エメラルドウェポン

インターナショナル版にのみ出現するウ ェポン。最大HPが100万もあるうえ、 マテリア「せんすい」を装着していないと バトルに20分の時間制限がつく。

ミッドガルエリア :



ダイヤウェポン

インターナショナル版でのみ戦えるウェ ボン。中央のコアが閉じているときは、 リミット技以外の物理攻撃を無効化す る。ユフィの武器、ライジングサンを盗 むことが可能。

ワールドマップ各地~古えの森

八番街(キャノン設置後)

- ▶上空からミッドガルに進入
- ▶ハイデッカーおよびスカーレットと対決
- ▶暴走した宝条を倒す

ワールドマップ各地 =

アルテマウェポンさんどこですか~

大空洞のバリアが消えた時点から、以前にミディールで戦った アルテマウェポンがワールドマップ上に現れ、こちらからバトル を挑めるようになる。ただし、バトルの舞台がコスモエリア以外 の場合はやはり倒せず、途中で飛び去られてしまう。再戦するに は、飛空艇で何度か体当たりすることで、空中を飛びまわるアル テマウェポンを決められた地点で静止させる必要があるのだ。で は、肝心の相手が見当たらない場合はどうすればいいかと言うと、 あてもなく世界中を捜しまわるしかないわけで……。

初登場モンスターひとくちメモ

ワールドマップ各地 ====





アルテマウェポン

戦う場所に応じて、使ってくる 攻撃が変化。最終戦となるコス モエリアの空中でのバトル時の み、HPがゼロになると「シャド ウフレア』を使って倒れる。



ルビーウェポン

インターナショナル版にのみ出現 するウェポン。腕を地面に突き刺 して触手を出すまでは、すべての 攻撃を無効化するのが特徴だ。

古えの森





最大HPはやや高めだ が、取り立てて危険な 攻撃は使ってこない。

リルフサック

通常攻撃には、与えたダメージ ぶん自分のHPを回復する効果 がある。回避率がかなり高い。



エピオルニス 毒状態を発生させる「ア

シッドシャワー」をはじ め、攻撃手段が豊富。



ディアプロ

八番街(キャノン設置後) = 悪夢(?)ふたたび

かつて、伍番魔晄炉に向かう途中の 螺旋トンネルで、こちらの全員をスロ ウ状態にするグラシュトライクという 敵が出現した。そして、キャノン設置 後の螺旋トンネルでは、シャドウメー カーという敵がやはりこちらをスロウ 状態にしてくる。どうやら、螺旋トン ネルとスロウは、切っても切れない関 係にあるらしい。ところでこのシャド ウメーカー、対象をスロウ状態にする 攻撃しか使わないのだが、その攻撃動 作がムダに遅い。しかも、一度に複数 が出現するので、戦っているとストレ スがたまってくる。先を急ぐときには、 絶対に出会いたくない相手だ。

しぶとさだけは認めよう

ハイデッカーとスカーレットが「対ウ ェポン用兵器」「絶対の自信作」と誇ら しげに語る巨大メカ、プラウド・クラ ッド。こりゃ相当の難敵にちがいない と思い、こちらも本気で戦いにのぞん だところ……使ってくる攻撃のダメー ジは、最大でも1000ちょっと。特徴 的なのはHPがやたらと高いことくら いで、倒すのに時間がかかるだけのウ ドの大木だった。



↑最強の攻撃である「ビームキャノン」ですら、 この程度の威力。こんなので、ウェポンに勝てる と本気で思っているのか?

初登場モンスターひとくちメモ

八番街(キャノン設置後) =

マンホール

マンホールから顔を出

別のマンホールに移動

しているモンスター

することもある。



クロムウェル [通常弾]を撃ち出して くるのみだが、攻撃の ペースが速いので注意。



クレイジーソウ

『銃撃』を連発しつつ、 ときおり体当たりでこ ちらを混乱状態にする。



シャドウメーカー

光線を照射し、対象をス ロウ状態にする。ダメ-ジを与える攻撃は使わな いが、イヤな敵だ。



ベヒーモス

『FF』シリーズおなじみの巨大モンスター。 てきのわざ「???」をラーニングできる。



BOSS

タークス:レノ

雷属性の新技「電気ロッ ド」を使うようになった。 タフネスリングを入手す る最後のチャンスなので、 しっかり盗んでおきたい。



BOSS タークス:ルード

持ち前のパワフルさに、 さらに磨きがかかってい る。なかでも突進してか ら放つストレートの威力 はすさまじい。



BOSS

タークス:イリーナ

前列と後列をチェンジしつつ 戦い、男性はおろか女性すら [誘惑] で混乱状態にする。倒 した場合に得られる経験値や ギルは、レノたちより多い。



ソルジャー:IST

最高ランクのソルジャー ときおり、攻撃をくり出 つつ前方へ移動する。



グロスパンツァー

大砲塔、2門の小砲塔、車体の 合計4パーツで構成された戦車。 車体のHPをゼロにすれば倒せ る。大砲塔を壊してから倒せば、 203ミリ砲弾が入手可能。



超級怒龍砲

「サーチ」を行なっ てから、カウント ダウンを開始。ゼ 口になると「怒龍 砲」を発射する。



攻撃手段が少なく、見かけ のわりに弱い。ハデなエフ ェクトの「ノーザンクロス」 は、毒状態を発生させるだ けのショボイ攻撃。



BOSS

「カブセル」で出現させたフ ドゥレアサンブルとイビル ラップサンプルに攻撃をま かせ、自身は戦わない。た だし、どちらかのサンブル が倒されると復活させる。



プドゥレアサンプル

ダメージの小さい通常攻撃を くり返すだけなので、気にし なくていい。



プラウド・クラッド

驚異的なHPを誇る、対ウェボン用兵器。胸部の ジャマーアーマーが壊されるまでは、「マテリア ジャマー」でこちらをリフレク状態にすることも。



イビルラップサンプル

まれに使う「イビルポイズン」 や「ビッグファング」が少しや っかいな程度。





BOSS

ヘレティック宝条 右腕のツメで突いてくる ほか、「スリブル」や「コン フュ」を使用する。右腕を 倒しても再生されるだけ だが、左腕を倒すと本体 が地面へ倒れこむ(以降は

その姿勢のまま戦う)。



8055 **施限生命体宝条NA**

ステータス異常も発生させ る連続攻撃「コンボ」が強 力。魔法でダメージを受け たときなどに、カウンター で「サイレス」を使う。



大空洞内部



大空洞内部 :

一撃死オンパレード

多くのステータス異常を無効化するリボンはとても 便利なので、このころになると、つねにパーティー全 員が装備していることが多い。ところが、大空洞内部 には、一撃死の追加効果を持つ攻撃を使うモンスター がそこかしこに現れる。そういや、リボンは一撃死を 無効化できないぞ、と気づいたころには、仲間がふた りほど倒れていて青ざめてしまったり。



◆大空洞内部での最初のパトルでガーゴイルから『レベルをガーゴイルから『レベル4デス』を受け、さっそくパーティーが壊滅状態におちいることも。

初登場モンスターひとくちメモ

大空洞内部 =







ガーゴイル

石像の姿で現れ、時間 経過か特定の攻撃を受けることで動き出す。 「レベル4デス」を使う のがやっかい。





シザース

ある程度HPが減ると、 一撃死の追加効果を持つ「シザーの一撃」を 使ってから、身体を上下に分離させる。

パラサイト

かなしい状態を発生させる「バラ テイル」を多用するほか、魔法で ダメージを受けたときなどに「魔 法消滅」をカウンターで使う。



1回行動するあいだに2回 攻撃を受けると、カウンタ ーで「みんなのうらみ」を 使う。こちらを一撃死させ る「ほうちょう」も怖い。



前列と後列を切りかえつつ、

おもに全体攻撃を使って戦う。

アーリマン

魔法などに対し「レベル3フレア」で反撃 してくることがある。 物理攻撃で倒そう。



ダークドラゴン

通常時の攻撃も強力だが、 魔法への反撃として使う 『アルテマ』はもっと危険。 あやつれば『ドラゴンフォ ース』がラーニングできる。



1

クリストファー

ジギィをあやつり、「ちっ そくソング」や「組曲ハイ &ロウ」をくり出す。単独 で攻撃することもある。



....

クリストファーの笛の音に合わせて攻撃してくる。単独で「石 化にらみ」などを使うことも。



キングベヒーモス

大空洞に出現するモンスターのなかでは、HPがもっと も高いが、強さはそこそこ。



マジックポット

倒せば破格の経験値とAPを獲得できる。ただし、インターナショナル版では、エリクサーを与えるまで攻撃が通用しない。



6

つねに3体ひと組で出現し、1体の動作を残 り2体がトレースする。倒して得られる経験 値はゼロだが、かわりにギルとAPが多い。



ポーランサリタ

「ファイガ」「魅惑」による反撃がやや危険なくらい。あやつれば「天使のささやき」をラーニングできる。



デスディーラー

カードを投げて、その 絵柄に応じた攻撃を行 なうほか、「死のルー レット」も使ってくる。



ドラゴンゾンビ

『シャドウフレア』『なんとか???』 がラーニング可能。ただし、『なんと か???』を使うのは、物語を通して、 はじめて倒されたときの1回きり。

星の体内

▶セフィロスとの決戦

ENDING



パーティー切りかえはワナ?

経験値やAPをかせいでから星の体内に向かうと、ほぼまちがい なく、リバース・セフィロスとのバトルの前に、仲間を2~3つの パーティーに分割することになる。パーティーを分割した場合、 バトル中に敵のパーツを倒したときに「ほかのパーティーが気にな りますか?」と表示され、そこで「はい」を選ぶと、編成したほか のパーティーに切りかわってバトルが続行されるのだ。しかし、 すべてのパーティーに、高レベルのキャラクターや成長させたマ テリアを割り振る余裕はないのがふつうで、往々にして、2~3番 目のパーティーは戦力が中途半端。そんな状況で、しなくてもい い切りかえを行なってしまうと、とたんに大ピンチに……。



↑とくに3番目のパーティーは人数も少なく、 苦戦をしいられやすい。切りかえずに戦えば よかったと後悔しても、あとの祭り。

初登場モンスターひとくちメモ

星の体内 =



星の体内にのみ出現す るモンスター。全般的 に能力値が高く、攻撃 のダメージも大きい。



BOSS

ジェノバ・SYNTHESIS

触手による攻撃や「バイオラ」など を使ってくるが、HPがある程度減 るとカウントダウンを開始し、ゼロ になったところで「アルテマ」を放 って活動を停止する。



多数のパーツで構成されているが、倒すべきパ ーツは「リバース・セフィロスA」のみ。なお、 ほかのパーツを倒すたびに、パトルを行なうパ ーティーを切りかえることが可能。



BOSS

セーファ・セフィロス

オリジナル版とインターナショ ナル版で、攻撃の性能や行動パ ターンがちがう。とくに、強力 な全体攻撃である「スーパーノ ヴァ」は、効果だけでなくエフ ェクトも異なる(→P.516)。

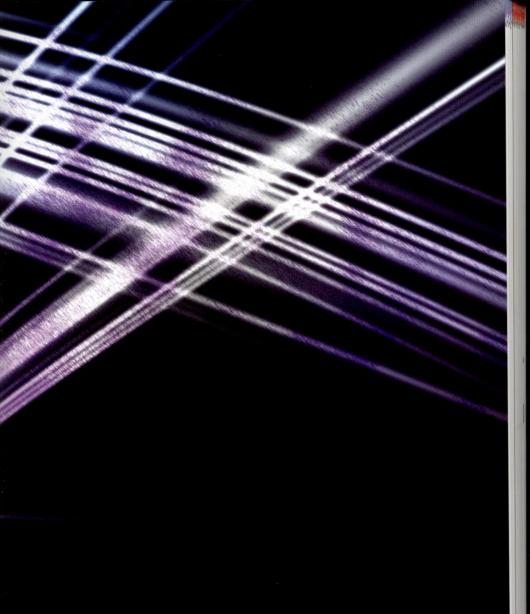


BOSS

セフィロス

クラウドが1対1で戦うことに なる。「残りHPの31/32のダ メージを与える攻撃」しか使っ てこないうえ、こちらの攻撃は セフィロスを一撃で倒せるの で、負ける要素はなし。





Final Fantasy VII ULTIMANIAΩ

#3

Ultimate Play

① ウェポンスクェア5番勝負② タイムアタック

ラブプン 5番勝負

WEAPON SQUARE 5 TIMES MATCH

某月某日、ゴールドソーサーの園長・ディオから、本書スタッフのもとに届けられた一通の手紙――それは、2体の最強モンスター、エメラルドウェポンとルビーウェポンが待ち受ける、新アトラクションへの案内だった!!



ディオ園長からの挑戦状

はっぱはははははは。久しぶりだな、少年よ。ん? 私を忘れたかな? 私だよ。ゴールドソーサーの園長、ディオだ。今回は、我がゴールドソーサーの誇る新アトラクション、その名も"ウェボンスクェア"について案内したく、手紙を差し上げたしだいだ。

―― ウェポンスクェアのルール ――

どんなアトラクションなのかって? はっはははは。そう難しいものではないよ。緑やら赤のウェポンを倒してもらうだけだ。とは言っても、少年にはいろいろハンデを背負ってもらう。ちょうど、バトルスクェアの闘技場のようにね。こまかいルールは以下にまとめたとおりだ。しっかり読んで、理解しておいてくれたまえ。

ウェポンスクェア 鉄の掟

•仲間と一緒に戦っていい

バトルスクェアとちがって、かならずしもひとりで戦う必要はないよ。もちろん、ハンデが「ひとり」の場合は別だがね。

•連戦形式ではない

ハンデは1戦ごとにべつべつで、累積はしないから安心したまえ。それに、途中で負けても、そのバトルから何回でもやり直していい。あきらめないかぎりはね。

◆コンフィグのATBは「アクティブ」に、バトルスピードは一番左に設定する

私はスピーディなバトルが好みでね。この設定 についてこられるよう、がんばってくれたまえ。



◆ "スクェア"とは言っても、戦ってもらう場所は屋外だ。ウェボンが巨大すぎて、我がゴールドソーサーには入らないのでね。

→コンフィグのこのふ たつの設定は、かなら す守ってくれたまえ。 これ以外の設定で戦っ た場合、どうなっても 責任は持てんよ。



--- ウェポンスクェアの景品-

全勝のあかつきには、特製の記念品を差し上 げよう。とは言っても、形のあるものではない がね。何が手に入るのかは、少年自身の手で確 かめてみてくれたまえ。

― いざきたれチャレンジャーよ ―

私からの挑戦、理解してもらえただろうか。 とマな勇敢なる少年なら、この挑戦に応じてくれるものと信じている。少年のその力、私に見せてくれたまえ。期待しているぞ!

これでも多忙な身の上。手紙という形で失礼した。では。

ゴールドソーサー園長 ディオちゃんよう

St



まずは敵のデータを知ろう!

……というわけで、ディオからの挑戦なのである。 おもしろい。最終ボスを一撃で粉砕するのにも飽き飽 きしていたところだ。受けて立とうではないか。 とは言え、無策でウェポンに戦いを挑むなどという おろかなマネをするつもりはない。まずはウェポンを 詳細に解析し、その力を知るところからはじめよう。

P.394~397のデータの見かた



- ①名前……ウェポンの名前。
- ②説明……ごく簡単な解説。
- ③主要データ……ウェポンのレベルや能力値など。
- ④入手できるアイテム……ウェボンから入手できるアイテム。 各項目の意味は以下のとおり。
 - ■落…倒したときに獲得できるアイテム。
 - ●盗…「ぬすむ」「ぶんどる」、およびマテリア「ついでにぬすむ」 の効果で盗めるアイテム。
 - ●変…「へんか」でトドメを刺したときに入手できるアイテム。
- ⑤属性との相性……属性を持つ攻撃との相性。それぞれの意味は以下のとおり。
 - ●弱点…受けるダメージ量が2倍になる。
 - ●半減…受けるダメージ量が半分になる。
 - ●無効…受けるダメージ量がゼロになる。
 - ●吸収…本来受けるダメージ量のぶんHPが回復する。
 - ─ …受けるダメージ量は変化しない。
- ⑥有効な追加効果……ウェポンが無効化できない追加効果。
- ⑦攻撃データ・・・・・ウェボンが使用する攻撃の能力。各項目の意味は以下のとおり。
 - ●名前…攻撃の名前。
 - ●消費MP…攻撃を使うときに消費するMP。残りMPがこの数値 未満の場合、その攻撃は不発に終わる。
 - ●対象…攻撃の対象。いすれの攻撃もクラウドたちに向けて使用する。「全体化」はつねに全体化して使用する(→P.410)ことを、「ランダム」は複数回連続攻撃で攻撃1発ごとに対象を選び直すことを、「一」は対象がないことを示す。
 - ●基礎攻撃力…与えるダメージ量の基準となる数値。「割合」は対象の残りHP(MP)や最大HP(MP)をもとにダメージ量が決まることを、「固定」は特別な条件でダメージ量が決まることを、「一」は対象にダメージを与えない攻撃であることを示す。

- ●タイブ…攻撃が持つ性質。「物理」は物理攻撃であることを、 「魔法」は魔法攻撃であることを、「一」はどちらでもないことを 示す。
- ●属性…攻撃が持つ属性。「─」は無属性であることを示す。
- ●追加効果…攻撃が持つ追加効果。「一」は追加効果を持たないことを示す。
- ●回避…攻撃が回避可能であるかどうか。「○」は回避可能である ことを、「×」は回避不能であることを、「一」は対象がないこと を示す。
- ●リフレク…攻撃がリフレク状態で跳ね返されるかどうか。「○」 は跳ね返されることを、「×」は跳ね返されないことを、「一」は 対象がないことを示す。
- ●シールド…攻撃がシールド状態で無効化されるかどうか。「○」 は無効化されることを、「×」は無効化されないことを、「一」は 対象がないことを示す。
- ●ザイドリッツ…無属性の攻撃の場合、ザイドリッツを装備して いることでダメージ量が半減されるかどうか。「○」は半減され ることを、「×」は半減されないことを、「一」は属性を持つか、 ダメージを与えない攻撃であることを示す。
- ●備考…そのほかの特殊な性質についての解説。
- ⑧行動パターン……ウェボンの行動パターンの解説。掲載されている確率は、実際のプレイでの統計から推定したおおよそのもの。攻撃の名前を「+」でつないであるときは、それらの行動を左から順に連続で行なうことを示す。なお、文中で「○○を受ける」とある場合、ウェボン本体の攻撃によって発動したカウンター行動は含まない。たとえば、「「ナイツオブラウンド」を受けると条件を満たす」という記述がある場合、ウェボン本体の攻撃によってマテリア「ナイツオブラウンド」と組にした「まほうカウンター」が発動しても、条件を満たしたとは見なされない。

EMERALD WEAPON

100万ものHPを誇るバケモノ

甲冑のような姿をした、緑色のウェポン。7ケタ という、全モンスターのなかで最高のHPを持つ。

エメラルドウェポンとのバトルには時間制限があり、バトル開始から20分が経過すると自動的に全滅となってしまう。ただし、パーティーのなかにマテリア『せんすい』を装着しているキャラクターがいる場合は、この時間制限を受けずにすむ。



←バトルの途中で開かれる青と黄の4つの目は、本体の行動とは別に、独立した攻撃を 仕掛けてくる。

Data >>> 能力値など

主要データ

	LV	最大HP	最大MP	攻擊力	魔法攻擊	防御力	魔法防御	経験値	AP	ギル
本体	99	1000000	100	180	180	180	180	50000	50000	50000
目(A~D)	50	25000	100	_	50	2	2	0	0	0

入手できるアイテム

	落	盗	变
本体	アースハープ	_	_
目(A~D)	-	_	_

属性との相性

	炎	冷気	雷	±	毒	重力	水	風	聖
本体	_	吸収	弱点	無効	無効	半減	吸収	_	-
目(A~D)	弱点	吸収	_	無効	無効	-	吸収	-	-

有効な追加効果

本体 かなしい、いかり、ヘイスト、スロウ、バリア、マバリア、リフレク、シールド、暗闇 目(A~D) かなしい、いかり、ヘイスト、スロウ、バリア、マバリア、リフレク、シールド、暗闇

攻撃データ

名前	消費MP	対象	基礎攻撃力	タイプ	属性	追加効果	回避	リフレク	シールド	ザイドリッツ	傷考
エメラルドシュート	0	単体	91	魔法	_	-	×	×	×	×	対象のバリア、マバリア、シールド状態を解除
踏みつけ	0	全体化	30	物理	-	_	0	×	×	×	
目を開く	0	_	_	_	_	_	_	_	-	-	目A~Dを出現させる
エメラルドビーム	0	全体	割合	_	_	_	×	×	×	×	ダメージ量は対象の残りHPの21/32。対象のリジェネ状態を解除
エメラルドビッグバン	0	全体	固定	— (※1)	_	_	0	×	×	×	ダメージ量は対象が装着しているマテリアの数×1111。与えた ダメージ量の合計と同じ量だけ自分のHPを回復する
反撃踏みつけ	0	全体化	19	物理	_	_	0	×	×	×	-
エメラルドレーザー(青)	0	単体	19	魔法	_	-	×	×	×	×	MPにダメージ
エメラルドレーザー(黄)	0	単体	111	魔法	-	-	×	×	×	×	——————————————————————————————————————
目を閉じる	0	_	_	_	_	-	-	_	_	_	_









Data >>> 行動パターン

エメラルドウェポンは、クローズA、クローズB、オーブンA、オーブンBの、4種類の行動モードを備えている。バトル開始時はクローズモードAで、状況に応じてこれらのモードを切りかえてくるのだ。

各モードでの基本パターン

それぞれの行動モードにおいての基本的な行動パターンは、下図のとおりとなっている。

トモードごとの基本パターン



エメラルドシュート

→ 目を開く+エメラルドビーム (オープンモードBに移行)

▼オープ 何もしない → エメラルドビーム → エメラルドビッグバン

Tメラルドビッグパン → Tメラルドビーム ー

※2……どのモードに移行するかは「モード移行の法則性」の項を参照

クローズモードAの特殊な性質

下記の条件を満たすと、1/3の確率でクローズ モードBに移行。移行しなかった場合、『目を開く』 を使用するまで、上図の青い矢印へは進まない。

▶ クローズモードBへ移行する条件

●上図の赤か青の矢印の区間内で『ナイツオブラウンド』を受けた

オープンモードA、Bでの特殊パターン

目A~Dをすべて倒されると、つぎの自分の行動を下記のように変更し、さらに、「目を閉じる」を行なうと同時にクローズモードAまたはBに移行する(「モード移行の法則性」の項を参照)。

▶目A~Dをすべて倒されたあとの行動の変更

つぎに行なうはずだった行動	変更後の行動
何もしない/「エメラルドビッグバン」	『目を閉じる』
「エメラルドビーム」	『エメラルドビーム』+『目を閉じる』

オープンモードA、Bでのカウンター行動

目がひとつでも残っているときに本体が攻撃(右上にまとめたものをのぞく)を受けると、カウンターで『反撃踏みつけ』を使用する。

また、エメラルドウェポンが『ナイツオブラウンド』を受けたあとの残りHPが50万以下だった場合、目が残っているかどうかに関係なく、カウンターで『エメラルドビッグバン』を使用する(両方の条件を満たしていれば、『反撃踏みつけ』→『エメラルドビッグバン』の順に連続で使用)。

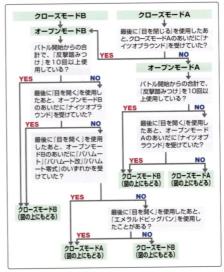
▶『反撃踏みつけ』を行なわせない攻撃

- ●すべてのリミット技 ●『バハムート改』
- ●「バハムート」
- ●『バハムート零式』
- エメラルドウェポンが耐性を持っている追加 効果を与えるだけの攻撃(「スリブル」など)
- ●命中しなかった攻撃

モード移行の法則性

エメラルドウェポンの行動モードが移行するとき、各モードのA、Bどちらに移行するかは、下図のような法則によって決まる。

▶モード移行の法則



目の行動パターン

目AとDは『エメラルドレーザー(青)』を、目BとCは『エメラルドレーザー(黄)』をくり返す。なお、目の行動順序は、本体がはじめて『目を開く』を行なったときは「 $A \to B \to C \to D$ 」、2回目以降に『目を開く』を行なったときは「 $B \to C \to A \to D$ 」となっている。



TARGET ANALYSIS

ルビーウェポン解析データ

RUBY WEAPON

地上最強の装甲の持ち主

細長い首と長大な両腕を持つ、深紅のウェポン。 異常なまでに高い防御力と魔法防御を誇る強敵だ。

ルビーウェポンとのバトルはかならずはさみうちとなり、クラウドたちのATBゲージがカラの状態ではじまる。また、全員が前列と見なされ、『チェンジ』もできない。なお、バトル開始時は、全員がルビーウェポンに背を向けているものとしてあつかわれる。



◆ルビーウェポンが触手を出現させているあいだは、「エスケブ」やけむりだまを使用しないと逃げられない。

Data >>> 能力値など

主要データ

	LV	最大HP	最大MP	攻擊力	魔法攻擊	防御力	魔法防御	経験値	AP	ギル
本体	59	800000	2560	100	200	480	500	45000	50000	30000
触手(A、B)	37	40000	1000	_	_	100	100	0	0	0

入手できるアイテム

	落	盗	変
本体	デザートローズ	_	_
触手(A、B)	-	_	_

属性との相性

	炎	冷気	雷	±	毒	重力	水	風	聖
本体	吸収	吸収	吸収	吸収	無効	無効	無効	-	-
触手(A、B)	-	-	-	-	-	無効	無効	-	-

有効な追加効果

本体 かなしい、いかり、ヘイスト、スロウ、リジェネ、バリア、マバリア、リフレク、シールド、マヒ、暗闇 触手(A, B) 毒、かなしい、いかり、ヘイスト、スロウ、リジェネ、バリア、マバリア、リフレク、シールド、マヒ、暗闇

攻撃データ

名前	消費MP	対象	基礎攻撃力	タイプ	属性	追加効果	回避	リフレク	シールド	ザイドリッツ	備考
ビッグクロウ	0	単体	割合	_	-	_	0	×	×	×	ダメージ量は対象の残りHPの5/8
ビッグスイング	0	全体化	100	物理	_	マヒ	0	×	0	0	
アリ地獄	0	単体	_	_	_	_	×	×	×	×	対象をバトルから除外
コメテオ	110	ランダム	30×4	魔法	_	_	0	×	×	×	4回攻撃。対象は1発ごとにランダムで決定
触手を出す	0	_	_	_	_	_	_	_	_	_	触手A、Bを出現させる
ルビーの火炎	0	単体	56	魔法	炎	_	×	×	×	_	_
ルビーレイ	0	単体	48	魔法	_	混乱	×	×	0	×	
HP触手(弱)	0	単体	割合	_	_	カエル+ミニマム(※3)	×	×	0	0	ダメージ量は対象の残りHPの15/32
MP触手(弱)	0	単体	割合	_	_	毒+徐々に石化	×	×	0	0	MPにダメージ。ダメージ量は対象の残りMPの15/32
HP触手(強)	0	単体	割合	_	_	カエル+ミニマム(※3)	×	×	0	0	ダメージ量は対象の残りHPの15/16
MP触手(強)	0	単体	割合	_	_	毒+徐々に石化	×	×	0	0	MPにダメージ。ダメージ量は対象の残りMPの25/32
アルテマ	130	全体	105	魔法	_	_	0	×	×	×	
シャドウフレア	100	単体	125	魔法	_	_	0	0	×	×	てきのわざ「シャドウフレア」をラーニング可能
触手をもどす	0		_	_	_	_	_	_	_	_	触手A、Bをバトルから除外







Data >>> 行動パターン

ルビーウェポンは、行動モードが「単独モード」と「触手モード」のふたつにわかれている(バトル開始時は単独モード)。具体的な行動パターンは、おもに「現在のモードはどちらか」「バトル開始から数えてルビーウェポンの何回目の行動か(カウンターによる行動は行動回数には含まれない)」の、ふたつの要素によって変化していくのだ。

ちなみに、ルビーウェポンが『アリ地獄』を使用 したあとに「LIMIT BREAK」というメッセージが表示されるが、このメッセージにとくに意味はない。

バトル開始直後の特性

バトル開始時のルビーウェポンは、いかなる攻撃によるダメージも追加効果も、いっさい受けつけない(無敵状態とほぼ同じ)。この状態は、ルビーウェポンがはじめて「触手を出す」を使うまでつづく。

単独モードでの行動パターン

1~6回目の行動時に単独モードだったときは、使用する攻撃が下の表のように固定されている。そして、7回目以降の行動では、いくつかの攻撃のなかからランダムで行動を選択するようになるのだ。なお、ルビーウェポンが「触手を出す」を使用すると、それと同時に触手モードへ移行する。

▶1~6回目の行動時に単独モードだった場合の行動

行動回数	行 動	行動回数	行 動	
108	ビッグクロウ	4回目	ビッグクロウ	
2回目 ビッグスイング		5回目	ビッグスイング	
3回目	アリ地獄	6回目	アリ地獄	

※戦闘不能でも石化状態でもないキャラクターがひとりしかいなかった場合、表内の行動のかわりに『触手を出す』を使用する

▶7回目以降の行動時に単独モードだった場合の 行動とそれぞれを行なう確率

4- 44	行動回数に応じた唯率				
行動	7~15回目	16回目以降			
ビッグクロウ	5/16	3/16			
ビッグスイング	5/16	3/16			
コメテオ	6/16	6/16			
触手を出す		4/16			

単独モードでのカウンター行動

ルビーウェポンが単独モードのときに何らかの攻撃(右上にまとめたものをのぞく)を受け、そのとき、戦闘不能でも石化状態でもないキャラクターがふたり以上いた場合、カウンターで『アリ地獄』を使用する(対象はランダムで決定)。

▶カウンターの『アリ地獄』を行なわせない攻撃

- ●ルビーウェポンが耐性を持っている追加効果 を与えるだけの攻撃(「スリプル」など)
- ●命中しなかった攻撃

触手モードでの行動パターン

触手モードでの基本的な行動と、それぞれを行なう確率は下の表のとおり。ただし、26回目以降の行動で、下記の条件をすべて満たしているときは、表内の行動のかわりに『アリ地獄』を使用。また、触手のどちらか片方でも倒されているときは『触手をもどす』を使用し、同時に単独モードへ移行する。

▶触手モードでの行動とそれぞれを行なう確率

行 動	行動回数に応じた確率						
1万 驱	2~10回目	11~25回目	26回目以降				
ルビーの火炎	1/4	1/6	2/12				
ルビーレイ	1/4	1/6	2/12				
HP触手(弱)	1/4	1/6	1/12				
MP触手(弱)	1/4	1/6	1/12				
アルテマ	_	1/6	2/12				
シャドウフレア	_	1/6	2/12				
HP触手(強)			1/12				
MP触手(強)			1/12				

▶触手モードで『アリ地獄』を使用する条件

行動回数	条 件
26~32回目	●いままでに『アリ地獄』を1回も使っていない ●戦闘不能でも石化状態でもないキャラクター がふたり以上いる ●触手がどちらも倒されていない
33回目以降	戦闘不能でも石化状態でもないキャラクター がふたり以上いる触手がどちらも倒されていない

触手モードでのカウンター行動

触手モードのときに本体が『ナイツオブラウンド』を受けると、カウンターで『アルテマ』を使用。『ナイツオブラウンド』以外の攻撃(上記の「カウンターの『アリ地獄』を行なわせない攻撃」をのぞく)を受けた場合は、カウンターで『HP触手(強)』または『MP触手(強)』を使用する(どちらを使用するかと、カウンターの対象はランダムで決定)。

触手の行動パターン

触手はただその場にいるだけで、いっさい行動しない。画面上で触手の行動のように見えるものは、 じつはすべてルビーウェポン本体の行動なのだ。

ウェポンスクェア **5番勝負**

BATTLE



「ラッキー! ハンデなし!!」 で、チャレンジ!

条件の詳細制限はとくにない。自由に戦っていい。

ディオ園長からの メッセージ



まずは小手調べだ、少年。ハンデなしでかまわんから、2体のウェポンを倒してみてくれたまえ。まさか、こんなところでつまずいたりはせんだろうね。期待しているよ。

BATTLE1 wsエメラルドウェボン 戦術庁察

WE EMERALD WEADON

こまめな回復と目のツブしかたがカギ

攻略のテーマは……

さあ、まずは最初のチャレンジ。ハンデなしで何を やってもいいのなら、はっきり言って、ウェボンごと き敵ではない。倒しかたがいろいろありすぎて、逆に どうしたらいいか悩むほどだ。

まあ、このあとに本格的なハンデ戦が待っていることだし、今回は、「高い勝率」と「準備の手軽さ」をテーマに作戦を立ててみるとしよう。この程度のバトルに全力をそそぎこんで、肝心のハンデ戦に疲れを残したくはないからな。ぐうたらとか言うな。

コマンド入力の基本

さて、ウェポンにラクに勝つためには、守るべき鉄 則がひとつある。

それは、**行動順がまわってきたからといって、考えなしにコマンド入力をしないこと**だ。

やみくもに攻撃を仕掛けて、もっと強烈な攻撃で逆 襲されて全滅しました、ではお話にならない。まずは 敵の攻撃を見て(あるいは先読みして)、それに対応す るように動いたほうがいい。敵の行動を確認したら、 その行動のエフェクトのあいだにすばやくコマンド入 力を終え、敵に連続行動を許さないことも重要だ。

クローズモードへの対処法

では、具体的にどのような対処法がいいかを考えて みよう。まずはクローズモードから。

エメラルドウェポンがクローズモードのあいだに使ってくるおもな攻撃は『エメラルドシュート』と『踏みつけ』。前者の威力はたしかに強烈だが、HPが十分に

高ければ一撃で倒されるほどではないし、しょせんは 単体攻撃。 てきのわざ『ホワイトウィンド』や『天使の ささやき』を使って回復すれば何の問題もない。

一方、『踏みつけ』は全体攻撃だが、破壊力は『エメラルドシュート』よりも落ちる。『ホワイトウィンド』を使えば、全員まとめて完全に回復可能だ。

よって、敵がクローズモードのあいだは、「ひとりがてきのわざで回復、あとのふたりが攻撃」というパターンをつづけていればいい、ということになる。



◆敵の攻撃を受けるたびに確 実に「ホワイトウィンド」など で回復を行ない、つねにHPが 満タンの状態を保つべし。

攻撃手段を考えよう

では、その「攻撃」には何を使うのがいいだろうか。 オススメは『みだれうち』およびその『ものまね』。や やこしいことを考えずにすむし、攻撃自体にかかる時間も短い。最終武器にマテリア『いかずち』+『ぞくせい』(または『ラムウ』+『ぞくせい』)を装着しておけば、 1回の行動で約4万のダメージと、威力も十分だ。

リミット技はあまりアテにしないほうがいい。なぜなら、最終武器の能力によるダメージ増加も武器の属性も無視されるうえ、本人以外が『ものまね』してもムダなので、ダメージ効率がむしろ悪くなるからだ。『みだれうち』が『リミット』に変化して使わざるを得ないようなとき以外は、わざわざ使う必要はない。



おつぎはオープンモードだが、こちらはちょっと問題だ。目×4+本体の、合計5体がかりで攻撃してくるようになるうえ、本体を攻撃すると、そのたびにカウンターの『反撃踏みつけ』が飛んでくる。おまけに、このモードで本体が使ってくるのは『エメラルドビーム』と『エメラルドビッグバン』。どちらもダメージの軽減が不可能というやっかいな攻撃だ。

こんなのをまともに相手にしてたら、命がいくつあっても足りはしない。速攻ですべての目をツブし、クローズモードにもどしてしまいたいところだ。

目のHPは各2万5000。強力な全体攻撃なら、3発ですべての目をまとめて倒せる。

が、エメラルドウェポンがオープンモードへ移行するときは、『目を開く』とセットにして『エメラルドビーム』を使ってくる。これで大ダメージを受けてしまうので、目を倒そうとアセって全体攻撃をくり出しても、逆に『反撃踏みつけ』で倒されるのがオチだ。



◆オーブンモードになったエ メラルドウェポンは、クロー ズモードのときほど対処が容 易ではない。

安全に目を倒すには

そこで、敵が目を開いたら、まずひとりが「ホワイトウィンド」を使って味方のHPをある程度回復するといい。こうしておけば、3回の全体攻撃に対する『反撃踏みつけ』3発すべてがクリティカルヒットしても耐えられる。しかるのちに攻撃を開始すれば安全だ。

目をツブすための攻撃は、ひとりが『Wまほう』に よる『アルテマ』の2連発、もうひとりはてきのわざ 『ベータ』が最適。使用者の「レベルと魔力の合計」が、 『アルテマ』なら227以上、『ベータ』なら221以上あれば、 3発ですべての目を排除できる。消費したMPと食らっ たダメージは、ラストエリクサーで一気に回復すれば 問題ない。

以上が、エメラルドウェポン戦の基本方針。これさ え守って戦えば、安全確実に勝利できる。



◆「反撃踏みつけ」を受けずに すむ「バハムート零式」は魅 力的だが、「マスターしょう かん」がなければ召喚できる 回数がかぎられるので断念。

最適なパーティーメンバー・レベル・装備など

戦術はほぼ固まった。最後に、パーティーメンバー と必要な戦闘能力を考えておこう。

ひとり目のキャラクターはクラウドで確定。パーティーからはずせないんだから選択の余地はない。

ふたり目はユフィ。彼女の最終武器である不倶戴天は、エメラルドウェポンに対して通常の6倍以上のダメージを与えるという、とんでもない強さを発揮する。 最後のひとりは……回復役に徹するだけだし、べつに 誰でもいいや。サイコロ転がしてシドに決定。

キャラクターのレベルは高ければ高いほど有利だが、無理して99まで上げる必要はない。最大HPが、マテリア『HPアップ』の効果を受けて9999になれば十分。LV60~70もあれば、この値に届くだろう。

つぎに装備。武器は各キャラクターの最終武器で決まりだ。防具とアクセサリは何でもOK。ただし、クラウドとユフィは、レベルと魔力の合計が前述の値に届いていない場合、ウィザードブレスやサークレットなどでおぎなうことを忘れずに。なお、10分もあれば勝てるので、マテリア『せんすい』は必要ない。

これで準備はカンベキ。あとは実際にウェポンをた たきのめすのみだ。

古代種の知識

かなしい状態のススメ

キャラクターがかなしい状態になると、リミットゲージ が通常よりもたまりにくくなる。そのため、いかり状態(か なしい状態とは逆にリミットゲージがたまりやすくなる) とちがって敬遠されがちだ。しかし、じつは、かなしい状態には、物理攻撃や魔法攻撃で受けるダメージ量を通常の 70%に抑えるという効果もある。ウェボンのように、強 烈な攻撃を使ってくる敵と戦うとき、かなしい状態にあら かじめなっておくのは、非常に有効な戦法と言えるだろう。



◆バリア状態やマバリア状態とちがい、時間経過で解除されない点も心強い。



バトル開始!

エメラルドウェポンの行動を待ち、『エメラルドシュート』か『踏みつけ』なら以下の手順で行動する。

①シドが『ホワイトウィンド』を使用。ただし、シド自 身が『エメラルドシュート』を受ける場合は『天使の ささやき』を自分に使用

②クラウドが『みだれうち』で攻撃

③ユフィが『ものまね』を使用

以降は、基本的にこのくり返し。ただし、エメラルドウェボンの行動が『目を開く』の場合は、くり返しを中断してつぎの手順へ進む。



◆「エメラルドシュート」 の対象が誰になるかは、 ウェボンの身体の向きか ら判断できる。それに合 わせてそのあとのコマン ドをすばやく入力しよう。 エメラルドウェポンの『目を開く』の実行中に、以 下の手順でコマンドを入力する。

①シドが『ホワイトウィンド』を使用

②クラウドが『Wまほう』(『アルテマ』×2)で攻撃

③ユフィが『ベータ』で攻撃



◆「踏みつけ」→「エメラ ルドシュート」の順に行動したあとは、かならず 「目を開く」を使用するの で、それを先読みしてコ マンド入力してもいい。

以下の手順で行動する。

①シドがラストエリクサーを使用

②クラウドが『みだれうち』で攻撃

③ユフィが『ものまね』を使用











....

アルテマ』がなければ怖くない

硬い! 硬い!! 硬い!!!

首尾よくエメラルドウェポンは血祭りに上げた。つ ぎは、ルビーウェポンの料理にかかろう。

ルビーウェポン戦で最大の障害となるもの……それは、敵のムチャクチャな硬さにある。

まず第一に、バトル開始直後は、どんな方法を使っても絶対にダメージを与えることができない。と にもかくにも、敵に『触手を出す』を使わせて、ダメージを与えられる状態にすることが先決だ。

そのためには、**あらかじめパーティーのうちふたりを戦闘不能状態にしておく**のがベスト。こうすれば、ルビーウェポンはバトル開始直後に『触手を出す』を使用してくれる。こちらはすぐに全体化『アレイズ』を使って、3人で戦える状態にもどせばいい。

しかし、完全無敵ではなくなったからといって、ル ビーウェボンがいきなりやわやわになってくれるわけ ではない。とにかく硬い。硬すぎる!

なにしろ、防御力480に魔法防御500。これがどの くらい硬いのかというと、こちらから与えるダメージ 量は、防御力や魔法防御がゼロの相手を攻撃したとき とくらべ、物理攻撃は1/16、魔法攻撃に至っては 1/40未満にまで減らされてしまうほどだ。

もっと具体的に言うと、8000のダメージを与える はずの攻撃でも、それが魔法攻撃だと実際のダメージ は200にも届かない。物理攻撃でもやっとダメージ 500。これでHP80万をケズれだなんて、ひどすぎる。 ……というわけで、ルビーウェボンにまともなダメージを与えようと思ったら、対象の防御力や魔法防御 を無視する攻撃に頼るしかない。



◆『超究武神覇斬』ごときじゃ 全然歯が立たない。助けて! 防御力無視攻撃!

『ナイツオブラウンド』の代償

では、ルビーウェポンに対してもっとも効果的な攻撃とは何か?

それは……ズバリ『ナイツオブラウンド』! 魔法 防御無視の13回攻撃という、あたかもルビーウェポン を働きために存在するかのような攻撃だ。

じゃあ『ナイツオブラウンド』さえあれば楽勝かとい

うと、世の中そんなにアマくない。ルビーウェボンを 『ナイツオブラウンド』で攻撃すると、**カウンターの** 『**アルテマ**』が待っている。やみくもに『ナイツオブラ ウンド』を使っても、全滅するのはこちらのほうだ。



◆とっても痛い『アルテマ』。こ んなものを連発されたら、と てもじゃないが耐えられない。

咆えろ『マジックハンマー』

そこで、**てきのわざ『マジックハンマー**』が登場。『マジックハンマー』には、対象のMPを100吸収する効果がある。**これでルビーウェポンをどつきまわし**、MPをケズり取ってから攻撃すれば、カウンターの『アルテマ』はMP不足で不発となるのだ! すばらしい!

まあ、『マジックハンマー』で攻撃すると、そのたびに『HP触手(強)』か『MP触手(強)』によるカウンターでこっちのHPやMPをごりごりケズられるんだけど、何発食らっても倒されはしないから放っておけばいい。追加効果は全部リボンで防げるしな。



◆カウンターの触手を食らい まくって、全滅寸前の大ビン チ? 残念、じつは余裕の戦 いなんです。いやマジで。

咆えるな『ルビーレイ』

最後の課題は、カウンター以外の、ルビーウェポン の自発的な行動への対処。

触手モードのルビーウェボンが最初のころに使って くる攻撃は『ルビーの火炎』『ルビーレイ』『HP触手(弱)』 『MP触手(弱)』の4種類。いずれも単体攻撃で、こちら のHPをゼロにすることが可能なのは『ルビーの火炎』 と『ルビーレイ』だけ。しかも『ルビーの火炎』は炎属 性を持つので、全員を炎吸収か炎無効にしておけば、 こちらを戦闘不能状態にできる攻撃は『ルビーレイ』 しか存在しないことになる。それ以外の攻撃は全部 無視して、ひたすら『マジックハンマー』でなぐってい ればいいのだ。これはラクチン。

しかし、その『ルビーレイ』がちょいとやっかい。

単体攻撃だから、たとえこの攻撃で倒されてもフェニ ックスの尾を1個使えばすむのだが、当然ながら、そ のあいだは『マジックハンマー』での攻撃ができず、し たがって、MPをケズるスピードが落ちてしまうのだ。 いったいそれの何が問題なのかというと……。

ルビーウェポンは、バトル開始から数えて11回目以 降の行動では、カウンター以外でも『アルテマ』を使 ってくる可能性がある。つまり、敵の11回目の行動ま でにMPをケズり切れないと、カウンター触手でボロ ボロになってるところへいきなり『アルテマ』が飛ん できて終了、という事態になりかねない。

うなれラストエリクサー

そこで、ルビーウェポンが『アルテマ』を使いはじめ る少し前から、『マジックハンマー』で3回なぐるのはや め、「『マジックハンマー」で2回なぐる→**ラストエリク** サーを使って回復」という手順に切りかえる。これな ら、カウンターの触手で食らったダメージを完全に回 復できるので、最大HPが8000もあれば、直後の攻撃 が『アルテマ』だろうが何だろうが確実に耐えられる。

なお、「ラストエリクサーとその『ものまね』でひた

すら回復に徹し、ルビーウェポンが自分の行動でMP を使い切るのを待つ」という作戦はNG。敵がMPを消 費する攻撃である『アルテマーや『シャドウフレア』をな かなか使ってくれなかった場合、先に『アリ地獄』が きて、戦線が崩壊してしまう危険があるからだ。

無事に敵のMPを枯らしたら『Wしょうかん』で『ナ イツオブラウンド』を連発し、あとはひたすら『もの まね」するだけ。ここまでくれば、ルビーウェポンが どうあがいてもこちらの勝利は動かない。

パーティーメンバーや装備はほとんどどうでもいい。 魔力が高ければ多少有利だが、リボンと8000以上のHP を確保しておけば、あとは好みで決めても問題ない。

てなわけで、まずはハンデなし戦を軽く突破。つぎ のバトル、いってみよう。



◆あわれルビーウェポン、「ア ルテマ」は不発。こうなれば、 もはや勝ったも同然だ。

古代種の知識

ラーニングの法則

『ホワイトウィンド』や『ベータ』、『マジックハンマー」な ど、いくつかのてきのわざは今回の攻略に欠かせない。こ れらてきのわざのラーニングには、厳密には右記のような ルールがあることを覚えておこう。

また、マテリア「てきのわざ」を複数装着しているキャラ クターがてきのわざを受けた場合、基本的には、装着して いるすべてのマテリア「てきのわざ」にその攻撃をラーニン グできる。ただし、ラーニングずみのマテリアをひとつで も装着していると、まだラーニングしていないマテリアに ラーニングさせることはできない(下図参照)。

▶ラーニングのルール

- ●敵が使ったてきのわざを受けるとラーニングできる(そ の一撃で戦闘不能状態にされたり、回避したり、リフレ ク状態で跳ね返したりしてもラーニング可能)
- ●味方が使ったてきのわざを受けてもラーニングできない
- ●てきのわざはラーニングした直後から使用可能。ただし、 逃げるなどして勝利せずにバトルを終えた場合、ラーニ ングは取り消される
- ●バトルスクェアの闘技場ではラーニングできない

▶ひとりのキャラクターがマテリア「てきのわざ」を複数装着しているときの例

>>>マテリア「てきのわざ」の状態



「マジックハンマー」をラーニングすみ





(で) 「マジックハンマー」をまだラーニングしていない



「マジックハンマ・ で攻撃



「マジックハンマ





がすでに『マジックハンマー』をラーニングしているので



は「マジックハンマー」をラーニングできない。



📵 も 🧰 も 📵 も「マジックハンマー」をラーニングして いないので、3つすべてにラーニングできる









リボン

リボン



武器 アルテマウェポン

そせい ぜんたいか (トベルS以下)

(レベル5) (レベル3以上)

てきのわざ ものまね

防具

自由

ウィザードブレス

ぞくせい (トマルスパト)

▶ 戦闘不能状態

アクセサリ -ニングしておくてきのわざ ►マジックハンマ-



我態 かなしい

器海 ミッシングスコア

HPアップ HPアップ (レベル5) (レベル5) マジカル てきのわざ

備考

ものまね



63 LV リミットレベル 宣士 自由

取調 かなしい

ウィザードブレス

ほのお ぞくせい (レベル2以上)

備考

アクセサリ -ニングしておくてきのわざ マジックハンマー

防具



武器 スプリガンクリップ

(レベル5) (レベル5)

てきのわざ Wしょうかん ナイツオブラウ

(トベルス以上

LV 63 リミットレベル 隊列 自由 我態 かなしい

ウィザードブレス アクセサリ リボン

イフリート ぞくせい

備考 ▶戦闘不能状態

ングしておくてきのわざ ▶マジックハンマー

入手しておくアイテム ▶フェニックスの尾×8以上 ▶ラストエリクサー×7以上

バトル開始!

クラウドが全体化『アレイズ』を使用。

ルビーウェポンが8回目の行動を終えるまで、全員 が『マジックハンマー』をくり返す。ただし、『ルビー レイ」で倒されたキャラクターがいた場合、フェニッ クスの尾で戦闘不能状態を解除する。



←ルビーウェポンの行動 回数を数えるときは、最 初の「触手を出す」を含め

ルビーウェポンが9回目の行動を終えたあとは、敵 の攻撃の直後に「『マジックハンマー』→『マジックハ ンマー』→ラストエリクサー」の順に行動することを くり返す。『マジックハンマー』で吸収したMPの量が 100未満になったらつぎの手順へ

以下の手順で行動する。

①クラウドかバレットがラストエリクサーを使用 ②レッドXIIが『Wしょうかん』(『ナイツオブラウン ド』×2)で攻撃

③最後のひとりが『ものまね』を使用

ルビーウェポンを倒すまでクラウドとバレットが『も のまね」をくり返す(レッド畑は何もしない)。

GREAT!

つづけて、チャレンジしますね? ● もちろん!

もうやめます

ウェポンスクェア **5番勝負**

BATTLE 2



「ぶき、こわれる」+「ぼうぐ、こわれる」 +「アクセサリ、こわれる」 +「マテリア、 ぜんぶこわれる」

―――― 条件の詳細 =

- ▶ 武器と防具は各キャラクターの初期装備のみ
- ▶ アクセサリを装備してはならない
- ▶ マテリアを装着してはならない

ディオ園長からの メッセージ

で、チャレンジ!



最終武器にリボン、それにマテリア「ナイツオブラウンド」か……装備やマテリアにおんぶにだっこで恥ずかしくはないかね、少年。たまには自分の力で戦ってみたまえ。

BATTLE2 wsエメラルドウェボン 戦術立案

···•• リミット技とアイテムが命綱 vs EMERALD WEAPON

楽勝、楽勝……?

えーと、つまり、ひとことで言うと「初期装備のみマテリアなしで戦え」ってことですな。

ふふん。

これしきのハンデ、屁でもない。マテリアなしでの バトルには、**明快な定石**があるのだ。

その定石は至ってシンブル。アイテムで回復しつづけて、リミットプレイクしたときのみリミット技で攻撃する。これだけ。一撃で倒されるようなムチャな攻撃さえ受けなければ、この戦法で十分だ。

エメラルドウェポンが使う攻撃のなかで、LV99のキャラクターをも一撃で倒し得るのは『エメラルドビッグ バン』だけ。しかし、今回のバトルでは、この攻撃さえも恐れる必要はない。

なぜなら、『エメラルドビッグバン』のダメージ量は 「対象が装着しているマテリアの数×1111」で、今回の バトルはマテリアの装着禁止。よって、ダメージ量 は、0×1111=0——『エメラルドビッグバン』の直撃 を食らってもノーダメージですむのだ!

さらに、エメラルドウェポンが目を開いたあと、目 BとC(=ふたつある黄色い目)をツブせば、敵の攻撃で HPにダメージを与えてくるのは『エメラルドビーム』 と『反撃踏みつけ』だけになる。しかも、『エメラルド ビーム』はこちらの残りHPに対する割合でダメージ量 が決まる(以下、割合ダメージ)ので、この一撃で倒さ れることはない。よって、こちらを戦闘不能状態にで きる攻撃は、『反撃踏みつけ』のみということになる。

そして、『反撃踏みつけ』はこちらから手を出さない かぎり使ってこない。したがって、危なくなったら攻 撃の手を止めるだけで、100%安全が保証されるのだ。

というわけで、この条件においては、エメラルドウェポンに負ける要素など何ひとつ存在しない。ひとりで戦っても勝てそうなくらいだ。楽勝~。

……とか思ってたんです。最初は。



◆「一見完璧だ」と、ルーファ ウス新社長もおっしゃってお

マテリア禁止の悲哀

ところが、実際に戦ってみると、バトル開始から1 **秒**で、致命的な見落としに気づかされるハメになる。

その見落としとは……マテリア『せんすい』を装着 できず、バトルに20分の時間制限を受けるということ。この時間を過ぎるだけで全滅になってしまうのだ。

前述の戦法は、あくまで**敵の攻撃で倒されないよう** にするためのもの。当然ながら、こんなチンタラした 戦いかたで、20分以内にHP100万をケズり切るなん て、とてもとても不可能。

というわけで、この戦法においては、エメラルドウェボンに勝てる要素など何ひとつ存在しない。3人で戦っても勝てそうにないくらいだ。楽散~。

リミット技を使いわけろ!

……とにかく全力で攻撃して、エメラルドウェポンを20分以内に倒せるかどうか試してみよう。



攻撃のカナメはリミット技。複数回連続攻撃を利用 して、一気に敵のHPをケズり取るしかない。

ただし、これらの技をエメラルドウェポンの目が開いてるときに使うと、対象が分散して効果的にダメージを与えることができなくなる。この事態を避けるためにも、目は速攻でツブすべきであろう。

では、その"目を速攻でツブせる攻撃"には何がある のかというと……これもリミット技しかない。こちら の目的の場合、複数回連続攻撃よりも、敵全体を攻撃 できる技のほうがいい。

つまり「敵が本体だけのときは複数回連続攻撃」「目 が開いているときは敵全体への攻撃」と、**2種類のリ** ミット技を使いわける必要があるわけだ。

これが可能なのは、いずれもリミットレベル3のクラウド、バレット、ユフィ。敵が本体だけのときは『メテオレイン』『アンガーマックス』『生者必滅』、目が開いているときは『画龍点睛』『サテライトビーム』『鎧袖一触』で攻撃する。リミットプレイクしていないときは、エクスポーションを使ってHPを回復するか、『たたかう』でなぐっていればいい。

はたして、これでうまくいくだろうか?



◆究極リミット技に頼るだけ じゃ勝てない。リミットレベ ルを4ではなく3にして勝負!

初期装備の哀愁

もちろん、全然無理だ!

初期装備という制限のために攻撃力が低く、LV99でも満足なダメージを与えられない。具体的なダメージ量は、『メテオレイン』で2200~2400くらい×6回、『アンガーマックス』で650~700ほど×18回、『生者必滅』で850前後×15回といったところ。『たたかう』だと、クラウドは後列からの攻撃で700前後、バレットやユフィでも1300~1500程度だ。

何より最悪なのは、**なかなか目をツブせない**こと。 目に与えるダメージ量は、『画龍点睛』でおよそ4500、 『サテライトビーム』で6000ちょっと、『鎧袖一触』で4700 程度。3人つづけてリミット技をたたきこんでも、目を ツブすにはダメージが全然足りない。

よって、しばらくは目の攻撃を受けながらリミット ブレイクを待つことになる。そのあいだにも**時間は** どんどん過ぎていくわけで……。

結局、この戦法でエメラルドウェポンに与えること

ができたダメージは、20分フルに使って40万前後がやっとだった。**半分にも届いていない**。

こんなんじゃダメだ……。

汎用猫型ケッ占兵器、始動

とにかく、こっちの攻撃が弱すぎる。少しでも効率 よくダメージを与えるための工夫が必要だ。

まず、『たたかう』は弱すぎるからやめ。かわりに時 空弾を使う。エメラルドウェポンは重力無効ではな いので、敵の残りHPがよほど少ないときでなければ、 確実に9999のダメージを与えることができる。

さらに、メンバーを変更してケット・シーを起用。 そして、『スロット』で『ラッキーガール』を狙う!

これがキマれば、以降、クリティカルヒットの可能性がある攻撃は、かならずクリティカルするようになる。各リミット技もクリティカルがあり得る攻撃なので、いままでの2倍のダメージを与えるようになるのだ(もともと絶対クリティカルする『サテライトビーム』と『鎧袖一触』は変わんないけど)。

ケット・シーのかわりにリストラされるのはユフィ。 ダメージ量だけなら『生者必滅』のほうが『アンガーマックス』より上なのだが、攻撃の所要時間は『アンガーマックス』のほうが短い。単位時間当たりのダメージ量なら、『アンガーマックス』のほうが優秀なのだ。制限時間のあるこのバトルでこれは重要。加えて、バレットのほうがユフィよりもリミットゲージのたまりが早く、そのおかげで戦いやすいという事実もある。

おもちゃのチャチャチャ

また、エメラルドウェポンの目をツブすときにも、 ケット・シーが大活躍する。

使用する技は……『トイソルジャー』!

この技、リミットレベル2のくせにやけに強く、『たたかう』の5倍の威力がある。しかも『ラッキーガール』 のおかげで100%クリティカル。これなら、すべての目に確実に9999のダメージを与えることが可能だ。攻撃開始から終了までの時間が短めなのもうれしい。

リミットゲージの蓄積についても心配はいらない。 エメラルドウェポンは目を開くとき、かならず『エメラルドビーム』を使うので、このダメージでパレットとケット・シーは(いかり状態なら)確実にリミットプレイクできる。クラウドだけは、ゲージがカラっぽからだとリミットプレイクに届かないが、時空弾を1個投げて『反撃踏みつけ』を誘発すれば、それを回避でもしないかぎりはリミットプレイク可能。食らったダメージは、ラストエリクサーでまとめて回復すればいい。

これで、目A~Dは、1回も行動を許さず瞬殺できる。

そのぶん『メテオレイン』や『アンガーマックス』による 攻撃のチャンスが増え、ダメージ効率は飛躍的に向上。 今度こそ、かなりギリギリではあるものの、20分以内 に100万のHPをケズり取ることが可能になった。エメ ラルドウェポン、敗れたり!

当たるもケット・シー、当たらぬもケット・シー?

とはいえ、この作戦にも多少の問題はある。

まず、『ラッキーガール』の役が、かならずそろって くれるとはかぎらないということ。スロットを止める タイミングがカンペキでも、勝手にすべって『トイボ ックス』、なんてことは珍しくない。でもまあ、うま くそろわなかったら逃げて仕切り直せばすむ話だ。

『トイソルジャー』にも同様の問題があるが、こちら

はあまり心配いらない。『ラッキーガール』にくらべて はるかにそろいやすく、最初のリールさえキチンとト めれば、あとのふたつは、たとえ適当に押してても、

自動的にそろってくれることが多いからだ。

……もちろん、最初のリールだけは正確に止めない と話にならないし、あとのふたつのリールについても、 練習しておくに越したことはないのだけど。



←「トイソルジャー」を確実に 出せるように、最初のリール を狙った位置で止める練習だ けでもしておきたい。

古代種の知識

リミット技の修得条件

それぞれのキャラクターのリミットレベル1~3には、各 レベルにふたつずつ技がある(ケット・シーとヴィンセント をのぞく)。これらのうち、同じレベルで先に修得する技 を「基本技」、あとから修得する技を「上級技」と呼ぶ。各 レベルの基本技は「そのキャラクターがトドメを刺した敵 の数」が一定以上になると、上級技は「そのリミットレベル でリミット技を使った回数」が一定以上になると、バトル 終了時に修得できる(ただし、どちらの数も、バトルに勝 たないとカウントされない)。

この「一定以上」の値がいくつのなのかはキャラクターご とに異なり、また、同じキャラクターでも、オリジナル版か インターナショナル版かでちがいがある。具体的には下の

▶オリジナル版でのリミット技の修得条件

キャラクター	技	リミット レベル1	リミット レベル2	リミット
クラウド	基本技	修得ずみ	150体	400体
777	上級技	10回	80	6回
パレット	基本技	修得ずみ	100体	200体
71071	上級技	90	80	6回
ティファ	基本技	修得ずみ	120体	240体
, , , ,	上級技	10回	80	80
エアリス	基本技	修得ずみ	100体	200体
17.5%	上級技	90	70	60
レッドXII	基本技	修得ずみ	90体	180体
D) 7411	上級技	90	80	7回
ユフィ	基本技	修得ずみ	80体	160体
	上級技	90	80	7回
ケット・シー	基本技	修得ずみ	50体	_
	上級技	_	_	_
ヴィンセント	基本技	修得ずみ	50体	120体
747671	上級技	_	_	_
シド	基本技	修得ずみ	75体	170体
-1	上級技	80	70	6回

ふたつの表のとおり。インターナショナル版はオリジナル版 とくらべて、トドメを刺した敵の数なら20%ずつ、リミッ ト技を使った回数なら0~2回ずつ少なくてすむため、オリ ジナル版よりもリミット技を修得しやすくなっているのだ。



←「ものまね」でリミッ ト技を使った回数も 「そのリミットレベルで リミット技を使った回 数」にカウントされる。

▶ インターナショナル版でのリミット技の修得条件

キャラクター	技	リミットレベル1	リミット レベル2	リミットレベル3
クラウド	基本技	修得ずみ	120体	320体
777	上級技	80	70	60
バレット	基本技	修得ずみ	80体	160体
71051	上級技	90	80	6回
ティファ	基本技	修得ずみ	96体	192体
7777	上級技	90	7回	6回
エアリス	基本技	修得ずみ	80体	160体
1/5/	上級技	80	6回	50
レッド畑	基本技	修得ずみ	72体	144体
D 7 1-7m	上級技	80	7回	60
ユフィ	基本技	修得ずみ	64体	128体
	上級技	80	7回	60
ケット・シー	基本技	修得ずみ	40体	-
771.7	上級技	_		-
ヴィンセント	基本技	修得ずみ	40体	96体
242621	上級技	_	_	-
シド	基本技	修得ずみ	60体	136体
-1	上級技	70	60	50

ATTLE2	vs エメラルドウェポン	│ 攻略の準備と	上手順の例		
(A)	武 器 バスターソード				
クラウド LV 99 リミットレベル 3	防 具 ブロンズバングル				
製列 後列 状態 いかり	アクナナー		備 考 ▶リミッ	トゲージが満タン	
	武 器 ガトリングガン				
バレット LV 99 リミットレベル 3					
勝列 後列 状態 いかり	: アカルサー		備 考 ▶リミッ	トゲージが満タン	
	武 器 イエローメガホン				
ケット・シー LV 99					
隊列 後列 状態 いかり	-: マカみ++11		備 考 ▶リミッ	トゲージが満タン	
入手しておくア	イテム ▶ エクスポーシ:	ョン×20以上 ▶ラ	ストエリクサー×20以	上 ▶時空弾×60以上	

バトル開始!

クラウドかパレットがラストエリクサーを使用。 ラストエリクサーの実行中にケット・シーが「スロット」で『ラッキーガール』の役をそろえる。そろわなかったらやり直し。

クラウドが「メテオレイン」、バレットが「アンガーマックス」で攻撃(どちらも「ラッキーガール」の実行中にコマンドを入力する)。

以下の手順で操作する。

- ①ケット·シーが時空弾を使用するようにコマンドを 入力
- ②エメラルドウェポンの行動を待ち、それに応じて 以下のようにコマンドを入力
 - ●クラウドに『エメラルドシュート』……バレットがエ クスポーションをクラウドに使用→クラウドが『メ テオレイン』で攻撃
 - ●バレットに「エメラルドシュート」……クラウドがエクスポーションをバレットに使用→バレットが「アンガーマックス」で攻撃
 - ●ケット・シーに「エメラルドシュート」……クラウド かパレットがエクスポーションをケット・シーに使 用→もうひとりが時空弾を使用して攻撃

●「踏みつけ」……クラウドかパレットがラストエリクサーを使用→もうひとりが時空弾を使用して攻撃

以降は、基本的にこのくり返し。ただし、エメラルドウェポンが「踏みつけ」→「エメラルドシュート」の順に行動した場合、つぎの行動時に「目を開く」を使用するので、「目を開く」の実行直前になったら、くり返しを中断してつぎの手順へ進む。

以下の順にコマンドを入力する。

- ①クラウドかバレットが時空弾を使用して攻撃
- ②クラウドとバレットのうち、①で行動しなかった ほうがラストエリクサーを使用
- ③ケット·シーが『スロット』で『トイソルジャー』の役をそろえる
- ④クラウドが「画龍点睛」、バレットが「サテライトビーム」で攻撃(①で時空弾を使用したキャラクターは、②で使ったラストエリクサーの実行中にコマンドを入力)

全員が時空弾を使用して攻撃



カウンター封じで勝利をつかめ!

防御力無視のリミット技

おつぎはルビーウェポン。

すでに述べたとおり、ルビーウェボンの防御力と魔 法防御の高さはムチャクチャだ。防御力や魔法防御を 無視する攻撃でないと、まともなダメージが入らない。

有望な攻撃は、「ナイツオブラウンド」を筆頭に、「バハムート』「バハムート改」「バハムート零式」「なんとか??」といったところ……あれ? 全部マテリア必要なんスけど。

せめてリミット技に何かないか……と探してみると、 防御力無視の技がふたつだけ見つかった。ユフィの『鎧 袖一触』と、ケット・シーの『ダイス』がそれだ。

やれやれ、助かった。これらの技を主力として戦っていけば何とかなりそうだ。

『アリ地獄』と追加効果を防ぐには

つぎに、敵の攻撃への対処法を考えてみる。

まず真っ先に考慮すべきは『アリ地獄』。この攻撃に よってユフィとケット・シーがバトルから除外されたら、 その時点でほぼ勝ち目がなくなる。

『アリ地獄』は、パーティーのうちふたりを戦闘不能 状態にしておけば使ってこない。つまり、基本的にひ とりで戦うようにすれば『アリ地獄』を受ける心配はな いわけだ。ただし、その場合、『ダイス』と『鎧袖一触』 のどちらかでしか攻撃できないことになる。

ここで使いたいのは『鎧袖一触』。『ダイス』はダメージ量が運に左右されすぎてイマイチ安定しないからだ。 よって、『鎧袖一触』を使えるユフィが、ひとりで戦い つづけるというのが基本的なスタイルとなる。

『アリ地獄』についで警戒が必要なのは、各攻撃が持つ追加効果。マヒ、混乱、カエル、ミニマム、毒、徐々に石化と、シャレにならなすぎる追加効果が目白押し。 リボンを装備すれば全部防げるけど、**今回のハンデ**

ではンなもんは禁止だ。

かといって、いちいち食らっては解除して……なんてやってられるはずもない。ここは、**ワクチンに頼る 一手**だ。ワクチンを使ってステータス異常が発生しないようにしておけば、あとはダメージだけを気にしていればいい。

『シャドウフレア』を防ぐには

そのダメージの面で怖いのは『シャドウフレア』。 あまりにダメージがでかすぎて、まともに食らったらほぼ耐えられない。

考えられる対策はふたつ。ひとつは、かなしい状態になってダメージを通常の70%に軽減すること。もうひとつは、反射ミラーを使用し、リフレク状態になって跳ね返すこと。前者の場合はバトル前からかなしい状態になっておけば問題ないが、後者の場合、反射ミラーをワクチンの前に使っておく必要がある(反射ミラーより先にワクチンを使うと、リフレク状態になったあとでワクチンを使えば、魔法を何回跳ね返してもリフレク状態が解除されないというメリットがある(通常は4回跳ね返すと解除される)。

以上のふたつの方法のうち、今回はリフレク状態を 採用することにした。リフレク状態なら、かない状態とちがって、いかり状態と同時に発生させてリミットゲージをためやすくできるというのが決め手だ。

となると、触手や『ルビーレイ』を受けて致命的なステータス異常が発生する前に「反射ミラー→ワクチン」と使っておく必要があるわけで、ユフィひとりでは両方使おうとしても間に合わない可能性が高い。仲間なたりにもアイテムの使用を手伝わせ、かつ、『アリ巻獄』の前に倒れてもらうようにすべきだろう。仲間がアイテムを使ったあと、ルビーウェボンの『ビッグスイング』で倒してもらえばちょうどいい。

なお、『シャドウフレア』のダメージをマバリア状態 で半減するのはNG。持続時間が短すぎるし、解除されたあと再度使おうとしても、ワクチンの使用後ではもうマバリア状態にはなれないからだ。



◆「シャドウフレア」を譲ね せばダメージを与えること できるが、敵の魔法防御が すぎるので、ほとんど足い ならない。

カウンター・ギャンブル

かくして、攻撃手段も防御の方針も決まった。これ で問題なく勝てる。

……というのは**大ウソ**。

敵の攻撃のひとつひとつについてはたしかに怖くなくなったのだが……。

こちらから手を出すと、ルビーウェポンはカウンタ ーで『HP触手(強)』または『MP触手(強)』を使用する。 その直後にはルビーウェポンに行動がまわり、「ルビ ーウェポンのカウンター行動→ルビーウェポンの通常



カウンターが『MP触手(強)』なら怖くないが、『HP 触手(強)』を食らうのは大問題。もちろん、いくらダメージが大きいとは言っても、割合ダメージだから触 手の一撃で倒されることはない。しかし、その直後の攻撃に耐えられなくなる点が困る。『アルテマ』と『シャドウフレア』は敵のMPが足りなくなるまで粘ればいいとしても、『ルビーの火炎』か『ルビーレイ』を使われたらどうしようもない。

つまり、こちらから**攻撃するたびに全滅の危機に さらされる**ということになる。こんなギャンブル、 とてもじゃないがやってられない。

伏兵リミット技、きたる!

この問題を解決するには、**ルビーウェポンのカウンターを封じる**しかない。

とは言っても、『HP触手(強)』も『MP触手(強)』も、 MPを消費する攻撃ではないので、『アルテマ』とちが い、MP切れを待つという方法で封じることは不可能。

ではどうやって封じるのかというと……**ルビーウ ェポンをマヒさせる**のである。

そう、じつはルビーウェポンにはマヒ耐性がない。 クラウドの『凶斬り』でマヒ状態にし、そのスキに『鎧袖ー触』で攻撃すれば、カウンターの触手を受けずにすむ。これをひたすらくり返せば安全に倒せるはずだ。



◆マヒの追加効果を持つ「凶 斬り」。『超究武神覇斬』なん ぞより数万倍役に立つ。

伏兵リミット技、去りぬ……

期待を持ってさっそくやってみると……ダメでした。 クラウドとユフィのふたりで戦うことになるので、 ルビーウェボンは26回目の行動時にかならず『アリ地 獄を使う(→P.397)。この攻撃で、クラウドかユフィの どちらかが、バトルから除外されてしまうのだ。

クラウドが除外されればルビーウェボンをマヒさせ ることができなくなり、以降はカウンター触手の危険 にさらされるハメになる。

一方、ユフィが除外されれば、もはやまともなダメージを与えることは不可能だ。

つまり、『**アリ地獄』を使われた瞬間に失敗が確定 する**。その前にルビーウェポンを倒せればいいのだが、 ダメージが全然足りなくて、とてもとても無理……。

マヒ状態無意味なり

では、ユフィひとりでも使用可能な攻撃で、マヒ状態を発生させるものはないのかというと……じつはあるのだ。しかも、マテリアなしで、どのキャラクターでも利用可能な、あまりにも役に立ちすぎるものが。

しびれ針である!

ユフィがリミットブレイクしたら、このしびれ針をかましてルビーウェボンをマヒさせ、間髪を入れずに『鎧袖一触』で攻撃。これで安全にダメージをかせげる。
……と思ったけど、リミットブレイクの直後に「しびれ針→『鎧袖一触』」と行動すると、リミットブレイクするまでに受けたダメージを回復するヒマがない。

そして、『鎧袖一触』の直後には、もうマヒ状態の持続時間が終わってルビーウェボンが動き出す。ここで 『ルビーレイ』なり『ルビーの火炎』なりを受ければ、あっさり倒されて全滅になってしまう。

ならば、しびれ針を使って敵をマヒさせたのち、攻 撃の前にエクスポーションを使って回復する。それ から『鎧袖一触』で攻撃する、という流れならどうだ。

……ダメだ。先にエクスポーションを使うと、今度 は『鎧袖一触』の前にルビーウェポンのマヒが解けて しまう。そのまま攻撃すると、ユフィにカウンターの 触手が直撃。マヒさせた意味がねえ!

速く遅く

この問題は、敵を遅く、自分を速くすることで解決 可能。すなわち、ルビーウェポンをスロウ状態に、 ユフィをヘイスト状態にすればいいのだ。

敵をスロウ状態にするために使うのはクモの糸。 「しびれ針→クモの糸」の順に使えば、クモの糸に対す るカウンターも封じることができる。

自分をヘイスト状態にするアイテムにはスピードドリンクがあるが、ここはレッドXIIIのリミット技、『ルナティックハイ』を利用しよう。ユフィが自分でやらなきゃいけないことを減らしたほうが、態勢を整えるのはラクになる。全体に効果のある『ルナティックハイ』なら、対象を選ぶためのカーソル操作が必要ないというのも、地味ながらメリットと言えよう……ほとんどどうでもいいメリットだけど。



◆敵のスロウ状態と味方のへ イスト状態、どちらが欠けて も間に合わない。両者を併用 するのがミソだ。

しびれ針の限界

だいぶ勝てそうな気がしてきたが、検討すべき課題がまだひとつ残っている。しびれ針の数と、『鎧袖一触』で与えるダメージ量の問題だ。

LV99のユフィが『鎧袖一触』で与えるダメージ量は、 1回につき7300前後。「しびれ針→『鎧袖一触』」を、99 個のしびれ針がなくなるまでくり返すとすると、トータルダメージは単純計算で7300×99=**72万2700**。

ルビーウェポンを倒すには少し足りない。

そして、しびれ針がなくなれば、もう安全な攻撃は できなくなる。残り7~8万のダメージを、カウンター 触手を食らいながら運にまかせてかせぐというのはで きれば避けたい……。

というわけで、解決策を考えてみよう。



◆70万以上のダメージを食らわせてもまだ倒せない。ウェボンのバケモノぶりを改めて思い知る。

英雄降臨

案・その1……最初のうちはクラウドの『凶斬り』を使ってしびれ針を節約する。

この案は、ちょっと検討しただけで捨てた。『アリ 地獄』がくるまでに『凶斬り』+『鎧袖一触』で攻撃でき るのはせいぜい4~5回だし、ルビーウェポンの26回目 の行動前にうまくクラウドを戦闘不能状態にしておか ないと、『アリ地獄』でユフィをバトルから除外され る危険がある。バトル中のさまざまな状況に神経をと がらせながら、敵の行動26回を正確に数えられるかど うかという点も、あんまり自信がない。

案・その2・・・・・しびれ針がなくなったら本体への収集はいったん中止し、『生者必滅』で触手を倒して単せ モードに移行させる。そして、単独モードのルビーウェボンに対して『鎧袖一触』で攻撃するのだ。これならカウンターを食らう心配はない(→P.397)。ユフィのHPが満タンで、なおかつルビーウェボンがピッグスイング』を使ったか、『コメテオ』を使おうとした(MP不足で不発)直後なら、安全に攻撃できる。

これはうまくいきそうに思えたが、とてつもなく時間がかかるというのが欠点。触手を倒すだけでも『生者必滅』が3~4回は必要だし、ルビーウェボンが輝独モードのあいだにうまいことリミットブレイクして攻撃できる保証もない。何より、バトルが長引きすぎてブレイヤーの集中力が途切れ、操作をミスって2時間近い戦いの成果がバーに、なんてことになった6イヤすぎる。いや、「なったら」と言うか、実際に度なったので、これはちょっとオススメできない。

というわけで、案・その3······英雄の業を使用して ユフィの攻撃力を上げる(→P.426)。1個使うだけで、 『鎧袖一触』のダメージが確実に9999に届くようになる ので、しびれ針がなくなる前にルビーウェボンを倒し 切ることが可能だ。この方法には、欠点もとくに見当 たらない。これでめでたく解決だ!



◆この戦法でも、ルビーウェ ポンを倒すには1時間ほどかかる。「ナイツオブラウンド」 なしじゃ、しょーがないやね。



全体攻撃と全体化攻撃

「鎧袖一触」は、対象の防御力を無視する攻撃。つまり、 どんな敵に対しても均等なダメージを与えるはずだが、目 の開いたエメラルドウェボンに使ったとき(→P.405)と、 ルビーウェボンに使ったときとでは、ダメージ量に大きな 差がある。なぜこのような差が生じるのだろうか?

じつは「鎧袖一触」は、全体攻撃とは言っても、もともとの対象は単体で、相手が複数いるときは強制的に全体化されているのだ。そのため、複数の敵に使った場合、全体化によってダメージ量は通常の2/3に減少する。上記のダメージ量の差は、ここから生まれたものだ。

このような、"本来の対象は単体だが、相手が複数のときは強制的に全体化される攻撃"は意外に多く、たとえば、

敵全体を攻撃する物理攻撃のリミット技は、すべてこの性質を持っている。一方、召喚魔法や「アルテマ」などの"もともとの対象が全体"である攻撃の場合、対象が単数でも複数でも、与えるダメージ量に変化はない。



◆「テイルレーザー」や 「デモンズクラッシュ」 など、敵が使う攻撃に も、強制的に全体化さ れているものは多い。

BATTLE2 vs ルビーウェポン ∖攻略の準備と手順の例 武器 バスターソード 防具 LV ブロンズバングル リミットレベル 宣言 隊列 自由 備 考 ▶残りHP5000以下 アクセサリ 通常 状態 武器 十字手裏剣 防具 LV 99 カーボンバングル リミットレベル 隊列 自由 備 考 ▶リミットゲージが満タン アクセサリ 状態 いかり 武器 ミスリルクリップ 防具 LV 99 ミスリルの腕輪 リミットレベル

通常 入手しておくアイテム ▶ クモの糸×1以上

自由

隊列

状態

▶エクスポーション×99 ▶エリクサー×10以上 ▶英雄の薬×1以上 ▶ワクチン×1以上

備考

▶ 反射ミラー×1以上 ▶ しびれ針×90以上

バトル開始!

以下の順にコマンドを入力する。

①ユフィが反射ミラーを使用

②レッド畑が『ルナティックハイ』を使用

アクセサリ

③クラウドがワクチンをユフィに使用 最初にルビーウェポンの『ビッグクロウ』をユフィが 受けたら失敗。③のあと、『ビッグスイング』でクラウ ドとレッド畑が倒される。

ユフィがエクスポーション→しびれ針→クモの糸の 順に使用。

ユフィがしびれ針→英雄の薬→エクスポーション→ しびれ針→エクスポーション→『鎧袖一触』の順に使用 (HPにダメージを受けていなければ、エクスポーショ ンは省略してもいい)。

ルビーウェポンの行動を待ち、それに応じて以下 のように行動する。

▶敵の攻撃への対応

▶ 残りHP5000以下

▶ リミットゲージが満タン

敵の攻撃	ユフィの行動
アルテマ	「しびれ針→エクスポーション→「鎧袖
HP触手(強)	一触」」の順に使用
ルビーの火炎	エクスポーションを使用(ルビーウェポ ンの攻撃時に「モンスターはわざのパワ
ルビーレイ	ーがつきた。」と表示されるようになったあとなら何もしなくていい)。 ただし、 2回受けるとリミットブレイクするの
HP触手(弱)	で、そのときは「しびれ針→エクスポ ーション→『鎧袖一触』の順に使用
MP触手(弱)	
シャドウフレア	何もしない
MP触手(強)	

※エクスポーションを使い切っていた場合はエリクサーを使用

GREAT!! ○ ○ ○ 2連勝!

つづけて、チャレンジしますね?

もちろん! もうやめます

ウェポンスクェア

BATTLE



「トード」+「ミニマム」 +[ひとり] で、チャレンジ!

- バトル開始前にパーティーメンバーのうちふたりを戦闘不能状態にしておく。 トル中、このふたりの戦闘不能状態を解除してはならない。また、このふたりが マテリア『せんすい』を装着していてはならない
- バトル開始後、最初の行動(支援マテリアの発動などによるものも含む)で自分をカエル +ミニマム状態にする。バトル中、このカエル+ミニマム状態を解除してはならない

ディオ園長からの メッセージ



"アリのひと噛みがウェポンをも倒す"という格言を知って いるかね、少年。キミにこの格言を実践してもらいたい。 なに、アリになれとは言わん。ミニマムカエルで十分だよ。



アイテムこそ我が人生

vs EMERALD WEAPON

一寸法師vsモビーディック?

いくら何でもこのハンデはひでえ! カエル+ミ ニマム状態のキャラクター(以下、ミニマムカエル)と ウェポンとで、体格差がどんだけあると思ってるんだ。 あと体重も。動物同士を戦わせる見世物は世に数多か れど、ここまで非人道的なカードはちょっとなかろう。 しかも1対1かよ。いや待て、エメラルドウェポンの 目が開いたら1対5じゃないか。なめとんのか。



←ここの豆粒みたいのがミニ マムカエル。見えるかなあ。 見えないよねえ。

もしもカエルであったなら

せめて条件が、ミニマム状態を含まない「カエル状 態のキャラクター(以下、カエル)で戦う |であってく れれば、簡単に勝てるのに……。

カエルでの攻略法はとても単純。まず防御手段だが、 ガードアップとマインドアップを使ってあらかじめキ ャラクターの防御力と魔法防御を255まで上げておき、 バトル中に英雄の薬を4個使う。これだけで、防御力 や魔法防御で軽減可能な攻撃では、ほとんどダメージ を受けなくなるのだ。具体的には、『エメラルドシュー ト」や『踏みつけ」が直撃しても、ダメージは30ぐらい。 かなしい状態とかでもっと減る。もう、ないも同然だ。

つぎに攻撃方法。カエルは『たたかう』と『アイテム』

をのぞくほとんどのコマンドが使用不能で、リミット 技すら使えないが、じつは、カエルでも『たたかう』は 結構強く、攻撃力や装備によっては9999のダメージ を与えることも十分可能。これだけのダメージをか せげれば、攻撃面では全然困らない。

最後に回復。前述のとおり、『エメラルドシュート』 や『踏みつけ』のダメージは無視してもいいが、防御力 や魔法防御で軽減できない『エメラルドビーム』と『エ メラルドビッグバン」はそうもいかない。とは言え、『エ メラルドビーム」で倒されることは絶対にないので、本 当に警戒が必要なのは『エメラルドビッグバン』だけ。 この攻撃の直前にエクスポーションやエリクサーで回 復すれば何も問題はない。楽勝だ。

→これが地上最強力エルの強 さ。あきれたことに、ルビー ウェポンよりも硬い。



◆カエルパンチで9999のダ メージ。と言うか、キサマ本 当にカエルなのか。

8727

100万回の『たたかう』

……が、現実は厳しい。実際のハンデはカエルじゃ なくてミニマムカエルだ。

前述のとおり、カエルでも『たたかう』は結構強い。





しかし、ただのカエルではなくミニマムカエルだと、 その**『たたかう』のダメージが1になってしまう**のだ。

ダメージ1の『たたかう』でエメラルドウェポンを倒 そうと思ったら、100万回攻撃しなきゃならない。い ったい何時間かかるんだ。いや、何年かかるんだ。

ん? 待てよ? 『エメラルドビッグバン』にはHP 吸収の効果もあるんだった。ということは、いくら必 死で1ダメージパンチをくり出しても、『エメラルドビ ッグバン』1発で全回復されるってことか?

つまり、何年どころか何世紀かけてなぐったところ で、永久に勝てないというわけですな! こりゃいい や! ちっとも良くねえ。



決定的なちがい。どんなに強 くても、『たたかう』で与える

ネコに小判、カエルにマテリア

では、『たたかう』のかわりに何を使うのがいいだろ うか。ミニマムカエルの助けになってくれるマテリア を探してみよう。

まず、魔法マテリアと召喚マテリアは……全然ダメ。 カエルでも使用可能な魔法は『トード』だけで、召喚魔 法はひとつも使えない。もちろん、ウェポンに『トー ド』なんか効かない。

つぎにコマンドマテリア。これもほとんどが役立た ずだが、『Wアイテム』はそのまま使えるという明るい 材料を発見。あと『Wまほう』も使用可能だけど、『ト ード』を2回使えてもなあ……。

つぎ、独立マテリア。これはほとんどが効果アリ。 マテリア『かばう』と『カウンター』は発動しなくなるが、 ひとりで戦う以上かばう相手なんていないし、そもそ も、エメラルドウェポンの攻撃には『かばう』を発動さ せるものが存在しない。また、マテリア『カウンター』 が発動したところで、ミニマムカエルじゃダメージ は1。どちらのマテリアも、たとえ発動したって役に 立ちやしないから、気にする必要はない。

最後に支援マテリア。これも大半は効果があるが、 [MPターボ]や『まほうみだれうち』など、カエルでは 事実上無意味なマテリアも少なくない。また、『まほ うカウンター』と『コマンドカウンター』は、カエルだ と発動しないこともわかった。

うーむ……。このぶんだと、支援マテリアも役に立 たないかな……。

カエルの最後っ屈

しかし!

なんと、マテリア『ファイナルアタック』は、**カエル** でも発動してくれることが判明した!

ただし、組にしたマテリアで行なう行動がカエルで も使用可能なものでないと、結局は不発に終わる。た とえばマテリア『アルテマ』+『ファイナルアタック』を 装着していると、戦闘不能状態になったときに『アル テマ」を使おうとするものの、**カエルなので魔法は使** えず結局不発、という情けない結果に終わってしまう。 そして、カエルはほとんどのコマンドが使用不能。

これじゃ意味ない……。

いや、ちょっと待て。たしかに大半のコマンドはグ レーの文字で表示されて選択はできなくなるが……。

ひょっとして、選択できないだけで、支援マテリア が発動したときなら、実行可能なものがあったりはし ないだろうか?

たったひとつの冴えないやりかた

思い立ったら即実験……『ぬすむ』はダメ。『ぶんど る』も不発。『なげる』も『ぜになげ』も実行できず、『へ んか』も『ひっさつ』も『あやつる』もムダ。頼みの綱の 『ものまね』も空振りに終わった。

やっぱダメか……とあきらめかけたそのとき、つい に見つかったのです! マテリア『ファイナルアタック』 の力を借りれば、カエルでも実行可能なコマンドが!

そのたったひとつのコマンドとは……『みやぶる』! ってヲイ! 意味ねえだろ! なんでこんなのだけ 使用可能なんだよ! ヘンな期待させんじゃねえ!

……よくよく考えてみたら、ひとりで戦うんだから、 『レイズ』か『アレイズ』を実行できなきゃ、マテリア『フ ァイナルアタック」の発動でウェポンを倒せても、結 **局全滅**になるだけだ。もともと意味なかったね……。



←最後の力を振りしぼって「み やぶる』(しかも効かない)。か ぎりなく無意味な抵抗……

鬼に金棒、ミニマムカエルにアイテム

どうやら、役に立ちそうなのはマテリア『Wアイテム』 と独立マテリアくらいと判明した。独立マテリアじゃ 敵にダメージを与えることはできないから、攻撃のカ ナメは『Wアイテム』になるだろう。幸い、**アイテムで** の攻撃なら、カエル状態でもミニマム状態でも通常 どおりの威力を発揮する。ミニマムカエルにとって 唯一の、まともなダメージを与える手段となりそうだ。

エメラルドウェポンにもっとも効果的なアイテムは 時空弾。これを使えば、ダメージ9999を連発できる。 割合ダメージだからトドメを刺すことはできないが、 最後は星の砂なり203ミリ砲弾なりを使えばいい。

ひょっとして、意外と簡単に倒せるか?

ミニマムカエルで目をツブすには

もっと具体的に作戦を考えてみよう。

敵の攻撃で受けたくないのは、やはり『エメラルドビッグバン』。ダメージ以上に、HPを吸収されるというのが困る。この攻撃を使わせないためには、さっさと目をツブしてしまうのが一番だ。

では、その目をツブすために使うアイテムは?

これは、火とんがベストだろう。炎弱点の目に対しては、1回あたり2300前後のダメージを与えられる。 だいたい火とんを11個使えば目をツブせる計算だ。

……ん? 11個も必要なの?

アイテムを持てる数の上限は、1種類につき99個。 目を1回ツブすのに火とんが11個必要ってことは、9回 ツブしたら、以降はもう目をツブせないってことか? まあ、そのときは火とん以外のアイテムを使えばいいんだけど……効率は著しく落ちるし、遠からず使い果たしてしまうことに変わりはない。

さらに言うと、火とんを使っているあいだは時空弾が使えず、本体にはほとんどダメージを与えられない。 そのあいだに『エメラルドビッグバン』でどんどん回復 され、倒せないという事態におちいってしまわないか?



◆やはりアイテム頼みでは、 目をツブしながら戦うのは無理があるのだろうか?

能力値不要・アイテム重要

ということで、ここは思い切って考えかたを変える。 目が開いてもあえてすべては倒さず、"『エメラルド ビッグバン』上等"で戦いつづけるのだ。目AかDだけ を残しておき、以降は時空弾で本体を集中攻撃すれば、 確実に『エメラルドビッグバン』による吸収量を上まわ るダメージを与えていくことができる。

ただし、目が残っているエメラルドウェポンは、自

古代種の知識

アイテムのかせぎかた

本コーナーのBATTLE1~5で利用するアイテムのうち、ふつうにブレイしていても必要な数がそろわないことが多く、かつショップでは買えないものについて、オススメの入手方法をまとめてみた。実際にチャレンジしてみるさいの参考にしてほしい。これらのうち、203ミリ砲弾

と重力球は入手できる時期がかぎられているので、DISC 2のミッドガル再突入時にしっかり集めておくように。

なお、アイテムを盗まれたか、アイテムに変化したモンスターは、アイテムを落とさなくなる。落とすアイテムを 狙う場合は「ぬすむ」や「へんか」などを使わずに倒すこと。

▶オススメの入手方法

※カッコ内はそのモンスターが頻繁に出現する場所

アイテム	入手方法					
エクスポーション	盗 スパイラル(ミディールエリアの岩場)					
	怪奇虫(ウータイエリアの岩場)					
ラストエリクサー	他 ゴールドソーサー・ワンダースクェアのワンダーキャッチャーの景品					
	▼スタートンベリ(大空洞内部)					
英雄の薬	他 ゴールドソーサー・チョコボスクェアのチョコボレーシングの景品					
クモの糸	② インセクトキマラ (ゴンガガの村のすぐ外の、マテリア「ひっさつ」が落ちていたマップ)					
星の砂	他 ゴールドソーサー・バトルスクェアの闘技場の景品					
反射ミラー	藩 ミラージュ(神羅屋敷2階)					
203ミリ砲弾	グロスパンツァー・大砲塔(ミッドガル八番街の、セーブポイントのあるマップ。DISC 2限定)					
重力球	図 シャドウメーカー (螺旋トンネル。DISC 2限定)					
時空弾	塗 落 フラップビート (ゴールドソーサーエリアの草原)					
しびれ針	② ② 落 バウンドファット(忘らるる都の、蛇矛が入った宝箱のあるマップ)					
マジックアップ	変 正体不明3 (神羅飛空艇·研究室)					
スピードアップ	変 イビルラップ (神羅飛空艇・通路の、レノとルードがいたマップ)					
■そのモンスター#	から盗む、・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・					



分の行動のとき2回に1回は『エメラルドビッグバン』を 使う。トータルでは相当な量のHPを回復されてしま うので、時空弾が99個あってもダメージが足りない。 割合ダメージを与えるもうひとつのアイテム、重力球 も用意しておき、先にこっちを使ったほうがいい。

トドメを刺すときは203ミリ砲弾を使用。目を残し ている以上、対象が分散する星の砂は不適切だろう。

以上で戦術はほぼ確定。この戦いかただと、敵の攻 撃の主力は、防御力と魔法防御を無視する『エメラル ドビーム』と『エメラルドビッグバン』になるので、わ ざわざガードアップやマインドアップを必死こいて集 めて能力値を上げる必要はない。

ミニマムカエルのセッティング

最後に装備とマテリア、および出撃するキャラクタ ーを決める。『エメラルドビッグバン』によるダメージ (=エメラルドウェポンの回復量)をできるかぎり抑え

るためにも、装着するマテリアは必要最小限にとどめ たい。というわけで、装着するのはマテリア『Wアイ テム』と『せんすい』だけ。もともとのHPが高いバレッ トがタフネスリングを装備すれば、マテリア『HPアッ プ』がなくても、『エメラルドシュート』や『踏みつけ』 『エメラルドレーザー(黄)』に、余裕を持って耐えられ る。防具は、『エメラルドビッグバン』を回避しやすい ようにミスティールがベストだろう。武器は……どう でもいいや。何を装備したって、どうせダメージ1だ からな!



ドビッグバン」を回避すれば、 敵に回復されずにすむ。

vs エメラルドウェポン \ 攻略の準備と手順の例 BATTLES 武器 自由 バレット 防具 LV 99 Wアイテム せんすい ミスティール リミットレベル 自由 後列 隊列 アクセサリ タフネスリング 備 考 ▶ あとのふたりは戦闘不能状態 状態 かなしい

バトル開始!

バレットが『Wアイテム』(モズのはやにえを自分に →チヂマールを自分に)を使用。

エメラルドウェポンの行動を待ち、バレットが『W アイテム」(エクスポーション→重力球)を使用(バレッ トの残りHPが7000以上のときに「踏みつけ」を受け た場合は重力球×2でもいい)。

以降は、基本的にこのくり返し。ただし、エメラ ルドウェポンの行動が『目を開く』の場合は、くり返 しを中断してつぎの手順へ進む。

エメラルドウェポンの『目を開く』の実行中に、バ レットが『Wアイテム』(エクスポーション→火とん) を使用するようにコマンドを入力する。

バレットが『Wアイテム』(エクスポーションを自分 に→エクスポーションを目Aに)を使用。

バレットが『Wアイテム』(エクスポーション→火と ん)を使用。目B~Dを倒すまでこれをくり返す。

バレットが『Wアイテム』(エクスポーション→重力 球)を使用。なお、重力球を使い切っていた場合は時 空弾を、与えるダメージ量が2000以下になってい た場合は203ミリ砲弾を使用する。

バレットが『Wアイテム』(重力球×2)を使用。な お、重力球を使い切っていた場合は時空弾を、与え るダメージ量が2000以下になっていた場合は203 ミリ砲弾を使用する。

....

確率変動と永久コンボでハメ殺せ!

アイテム攻撃の無力

つづいてルビーウェポンとのバトルだけど……今度 という今度は、本格的に困ってしまった。

もう何度も何度もくり返しになって恐縮だが、とに かくルビーウェボンは硬い。対象の防御力や魔法防御 の影響を受ける攻撃では、まともなダメージを与える ことができない。

エメラルドウェポンとのバトルで述べてきたとおり、 ミニマムカエルにとって、アイテムによる攻撃は敵に まともなダメージを与えるほぼ唯一と言ってもいい手 段。ところが、その肝心のアイテムが、防御力や魔法 防御の影響を受けるせいで、ルビーウェポンには**ほと** んど通用しないのだ。

おまけに、ルビーウェボンは大半の属性との相性が 無効または吸収になっている。無属性か風属性のアイ テムでないと、ほとんどどころかまったく効かない。

数字に裏づけられた絶望

ルビーウェポンにわずかなりともダメージを与えることが可能なアイテムは、手榴弾、ボムのかけら、ボムの右腕、星の砂、バンパイアの牙、巨鳥のハネ、Sマイン、203ミリ砲弾の8種類。このなかで最強の威力を誇る203ミリ砲弾でも、ルビーウェポンに与えるダメージ量はわずか200弱。最弱のバンパイアの牙だとダメージ3(おいおい……)。8種類のアイテムをすべて99個ずつ使って攻撃しても、トータルダメージは5万強だ。一方、ルビーウェポンのHPは80万……HPの残り75万をミニマムカエルバンチ75万回でケズれってか? いや、物理攻撃はなかなか当たらないから、75万回どころか200万回くらいいるんじゃないか?

それ以前の問題として、回復はどうするんだ? エクスポーション、エリクサー、ラストエリクサーが99 個ずつあったとしても、回復できるのは297回。確実に攻撃アイテムより先になくなっちゃうぞ?

なんぼなんでもこれは無理だ。絶対勝てない。せっかくここまで無敗できたのに、ついに黒星を喫してしまうのか……。



◆アイテムでの攻撃なんぞ、 ルビーウェポンに対しては花 火ほどの効果もない。勝てる わけありません。

ミニマムカエルはオール7の夢を見るか

と、あきらめかけたそのとき、まったく唐突に、関 きの神さまが降臨した。

"オール7 フィーバー!"を使って倒せたりはしないだろうか?

"オール7フィーバー!"(以下、フィーバー)とは、キャラクターの残りHPが7777になると発動する現象のことで、そのキャラクターが自動的に『たたかう』を64回連続で実行する。このあいだ、ほかのキャラクターやモンスターはカウンター以外の行動ができない。

そして、フィーバー中の『たたかう』で相手に与える ダメージ量は、かならず7777になる―**たとえミニマ** ムカエルであっても、!

やったぜ。これなら、何も考えなくても楽勝だ!



←フィーバーの強力さはほとんどイカサマの領域。これならルビーウェポンも倒せるか?

フィーバーの弱点

などと安直に考えてバトルにのぞむと、痛い目に遭 わされる。ルビーウェポンは、たかがフィーバーの発 動ごときで倒せるような生ぬるい相手ではないのだ。

まず第一の問題として、64回の『たたかう』は、対象 がランダムで決まるということがある。本体+触手2体 を相手に発動すると、触手も対象になり得るため、本 体を攻撃する回数が減ってしまう。

しかも、ただでさえ回数が減ったこれらの攻撃がすべて命中することは、ほぼあり得ない。ルビーウェポンは回避率がかなり高いようで、前述のとおり、物理 攻撃はなかなか命中しないのだ。

さらに、カウンターの問題もある。フィーバー中の 『たたかう』に対してカウンターが発動するのは、はじ めてその発動条件を満たした1回だけなのだが、この1 回で『HP触手(強)』を出されると、こちらのHPが7777 ではなくなり、フィーバーは中断されてしまう。

そして、決定的なのはダメージ量の不足。「本体に64 回攻撃、しかもすべて命中して、カウンターは「MP触手(強)」」という、天文学的な確率を突破した幸運に恵まれたとしても、与えるダメージ量は49万7728。ルビーウェポンを倒すにはまだ30万以上足りない……。

フィーバー第2の効果

……とか、さんざん不安をあおっておいてなんだが、 前述の性質など**どうでもいいこと**だったりする。

フィーバー発動後、『たたかう』による自動攻撃は64 回で終了してしまうのだが、じつは、以降もHPが7777 でいるあいだは、そのキャラクターの攻撃で与える ダメージ量はすべて7777になるのだ。

このバトルにおいてフィーバーを発動させる本当の 狙いは、こちらの効果にこそある。HPが7777の状態 で星の砂を使えば、与えるダメージ量は7777×4回= 31108。たった2個使うだけで、フィーバーなしでの アイテム792個ぶんをはるかに上まわるダメージを 与えることができる。夢のようだ……(うっとり)。

肝心のフィーバーをどうやって発動させるのかという問題は、キャラクターの最大HPを7777にしておくという方法で解決できる。ミニマムカエルになる前にフィーバーを発動すると条件に違反するので、HPが満ケンではない状態でバトルをはじめ、フィーバーを発動したくなったら、エクスポーションなりエリクサーなりを使って、HPを全回復するだけでいい。



←星の砂「以前はとても貧弱 で、いつもバカにされていた ボクですが……」



◆「フィーバーのおかげでこ のとおり。いまではモテモテ です(ミニマムカエルに)」

絶対防壁!『Wアイテム』

残る問題は、敵の攻撃からどうやって身を守るかということのみ。倒されないようにするだけなら簡単だが、HP7777を維持するためにも、ダメージを1たりとも受けつけない絶対の防御陣を敷く必要がある。

それを可能にしてくれるのが、BATTLE2でも大活

古代種の知識

最大HPを7777に調整するには

マテリアを装着していない状態の最大HP(以下、基本HP) が特定の値になっていれば、マテリアの装着により、最大 HPを7777に調整できる。それが可能な基本HPと、必要 な修正値(装着しているマテリアによるHP修正値の合計) は下の表のとおりだ。なお、レベルアップ時のHPの上昇 量は、レベルやキャラクター、最大HPごとに決められた 数とおりのなかからランダムで選ばれる。そのため、レベルアップの直前でセーブしておき、「レベルアップ後の最大HPを確認→値が気に入らなければリセット」という手順を、レベルアップのたびに数回〜十数回くり返せば、基本HPを狙った値へ持っていきやすい。キャラクターの最大HPを7777にしたいときはぜひ活用しよう。

▶最大HPを7777にできる基本HPと必要な修正値

基本HP	松工店	基本HP	校正店	基本HP	校正店	基本HP	修正值	基本HP	修正値	基本HP	修正值
華中ロト	修正值	基本口ト	修正值	華中ロア	修正值	本中ロア	INTER		心下间	本中ロト	修正順
3928	+98%	4444	+75%	5291	+47%	6029	+29%	7070	+10%	8453	- 8%
3948	+97%	4470	+74%	5327	+46%	6076	+28%	7135	+ 9%	8546	- 9%
3968	+96%	4522	+72%	5364	+45%	6124	+27%	7201	+ 8%	8641	-10%
4009	+94%	4548	+71%	5401	+44%	6173	+26%	7269	+ 7%	8738	-11%
4030	+93%	4575	+70%	5439	+43%	6222	+25%	7337	+ 6%	8837	-12%
4051	+92%	4602	+69%	5477	+42%	6272	+24%	7407	+ 5%	8938	-13%
4072	+91%	4657	+67%	5516	+41%	6323	+23%	7478	+ 4%	8939	-13%
4115	+89%	4685	+66%	5555	+40%	6375	+22%	7551	+ 3%	9042	-14%
4137	+88%	4801	+62%	5595	+39%	6428	+21%	7625	+ 2%	9043	-14%
4159	+87%	4831	+61%	5636	+38%	6481	+20%	7700	+ 1%	9149	-15%
4204	+85%	4861	+60%	5677	+37%	6536	+19%	7777	± 0%	9258	-16%
4227	+84%	4954	+57%	5719	+36%	6591	+18%	7855	- 1%	9369	-17%
4250	+83%	5018	+55%	5761	+35%	6705	+16%	7935	- 2%	9483	-18%
4297	+81%	5050	+54%	5804	+34%	6763	+15%	8017	- 3%	9484	-10%
4321	+80%	5117	+52%	5848	+33%	6822	+14%	8101	- 4%	9601	-19%
4345	+79%	5185	+50%	5892	+32%	6883	+13%	8186	- 5%	9721	-20%
4394	+77%	5220	+49%	5937	+31%	6944	+12%	8273	- 6%	9844	-21%
4419	+76%	5255	+48%	5983	+30%	7007	+11%	8362	- 7%	9970	-22%

躍したしびれ針。これでルビーウェポンをマヒさせて、 攻撃させなければいいのだ。

むろん、ただ使っただけでは、時間経過であっとい う間にマヒが解けてルビーウェポンが動き出す。

そこで、『Wアイテム』の出番がくる。

フィーバーが発動すると、よほど運が悪くないかぎ り、自動的に使う『たたかう』によって2体の触手のうち 少なくとも片方は倒せるはず。そうなれば、こちらが 64回の『たたかう』を終えたあと、ルビーウェポンが最 初に行なう行動は『触手をもどす』になる。

そのスキを突いて、『Wアイテム』で「星の砂→しびれ 針 |の順に使用。7777×4回のダメージを与えたあと、 ルビーウェポンがマヒ状態になり、行動不能でいるあ いだに再度こちらの番がくる。

さらに、つぎの行動も「星の砂→しびれ針」。星の砂 の実行終了後には、確実にルビーウェポンのマヒ状態 は解除されているが、『Wアイテム』のふたつ目で使う しびれ針によってふたたびマヒ状態におちいる。そし て、ルビーウェポンが行動できないあいだに、またこ ちらの行動順がまわってくる――。

もうお気づきであろう。永久コンボが成立している ことに。いったんこのパターンにハメたら、すでに ったも同然なのだ。

かくして、ミニマムカエル1匹でルビーウェポンの抹殺 に成功。何とかすれば、何とかなるものなんですなあ



←手のひらサイズの両生類/s 雲衝く超巨大怪獣の夢の対決 は、両生類の2連勝に終わっ た。強いぜ両生類!

\ 攻略の準備と手順の例 BATTLE3 vs ルビーウェポン



66

リミットレベル 宣言 隊列 自由 歌劇 かなしい

器 海 ミッシングスコア

ウィザードブレス

防具

アクセサリ

Wアイテム HPアッフ

まどわす ついかこうか

どく ついかこうか

▶ 最大HP7777

▶ 残りHP6000~7776

ほのお ぞくせい

▶ あとのふたりは戦闘不能状態

※基本HP6222、修正値+25%の場合

ジュエルリング

入手しておくアイテム

▶エクスポーション×10以上 ▶星の砂×26以上 ▶モズのはやにえ×1以上 ▶チヂマール×1以上 ▶ しびれ針×40以上

備考

バトル開始!

バレットが『Wアイテム』(モズのはやにえを自分に →チヂマールを自分に)を使用。

バレットが『Wアイテム』(しびれ針→エクスポーシ ョン)を使用。"オール7フィーバー!"が発動する。ル ビーウェポンのカウンターが『HP触手(強)』だった場 合はHPが7777ではなくなり、"オール7 フィーバ ー! "が途切れるので、もう一度 『Wアイテム』 (しびれ 針→エクスポーション)を使用。カウンターが『MP触 手(強)」になるまでくり返す。

"オール7 フィーバー!"による自動的な攻撃が終了

したときに触手を1体も倒せていなかった場合は、つ ぎの手順へ進む前に『Wアイテム』(エクスポーション →しびれ針)を使用しておく。



◆カウンターの「HP触手 (強)」→「ルビーレイ」と つづけて受けると全滅し てしまうが、こればかり は運なので、「ルビーレ イ」がこないように祈る しかない。

バレットが『Wアイテム』(星の砂→しびれ針)を使用。

GREAT!!

3連勝!

つづけて、チャレンジしますね?

もちろん! もうやめます











BATTLE



「低レベル」 で、チャレンジ!

===== 条件の詳細 =

▶ 理論上もっともレベルが低いパーティーで戦う (→P.420)

ディオ園長からのメッセージ



"強い者が勝つ"など、当たり前すぎてつまらんとは思わないかね、少年。 弱きが強きをくじいてこそ、小気味のいい 爽快感が得られるというものだよ。

BATTLE4 vs エメラルドウェボン 当日〈お〉、た*ッ*な

不意打ちに賭けた青春

vs EMERALD WEAPON

低レベルでウェポンを倒せるか?

ついにこのハンデがきたか……。

低レベル攻略――それは、RPGのやりこみプレイにおける定番中の定番。王道中の王道と言えよう。

[FFW]の場合、実質的な最終ボスであるセーファ・セフィロスを、LV8のクラウド、LV7のティファ、LV17のユフィというパーティーで倒せるが、はたして、それと同じパーティーで、最終ボスをもはるかに上まわる強さを誇るウェボンどもを倒せるだろうか?



◆このレベルでゲームのクリアは可能だが、ウェポンに勝てるかどうかはまた別問題。

一撃全滅バトルの定石

言うまでもないとは思うが、こんなレベルでウェボンの攻撃をまともに食らったら、とてもじゃないが耐えられない。基本的には、1発でも食らったらおしまいだと考えたほうがいい。

だからといって、「そんなもん勝てるわけねーじゃねーか」などと思考停止してはいけない。低レベル攻略では、こういったバトルにぶつかることも決して珍しくないが、この手のバトルに勝つための定石がいくつもあるのだ。

今回のバトルでは、それらの定石のひとつ、"敵が 攻撃してくる前に倒す"戦法を採用。1発でも食らった らおしまいなのだから、1発も食らわなければいい、 という発想である。

そして、『FFW』には、この戦法を実行するのに大 変都合のよろしいマテリアが存在する。マテリア『ふ いうち』がそれだ。

このマテリアが発動すれば、バトルの開始と同時に 攻撃を行なえる。マテリア『ふいうち』の複数個連続発 動による攻撃で一気に敵を倒してしまえば、**敵の攻** 繋を1回も受けずにすむというわけだ。



◆マテリア『ふいうち』が発動 すれば、ごく一部の例外(→ P.473)をのぞき、確実に先 手を取れる。

円卓騎士団全軍突撃

問題は、マテリア『ふいうち』の発動だけでウェポン を倒せるほどに強力な攻撃が存在するかということだ が……最強の攻撃手段である『ナイツオブラウンド』を 使ったらどうなるか、ちょっと計算してみよう。

全員が魔力255と仮定すると、『ナイツオブラウンド』 によって与えることができるダメージ量は、LV8のクラウドとLV7のティファは7600前後×13回=およそ9 万8800、レベル17のユフィは7900前後×13回=およそ10万2700。したがって、3人合わせて10~11回ほど召喚すれば倒せる、という計算になる。

魔力255という値も、最終武器やウィザードブレス、 サークレットといった、魔力を大幅に上げるものを装 備し、さらにマテリア『マジカル』を装着して2倍にすれば、かなり近い値まで持っていける。それでも足りないぶんは、『アルテマ』や『テュポーン』など、強力な魔法マテリアや召喚マテリアを装着したり、マジックアップを数個使うことでおぎなえばいい。



◆魔力を30も上げてくれる アクセサリのサークレットは、 スノウやアルテマウェボンか ら盗めば簡単に手に入る。

→マテリア『マジカル』を装着 すると、装備品による修正も 含めた魔力が強化される(魔 法マテリアなどによる上昇ぶ んは強化されない)。



ものまね士ウェポンを制す?

このように、最強の召喚魔法『ナイツオブラウンド』 を使うことによって、エメラルドウェポンを倒せる可 能性は見えてきた。

……が、『ナイツオブラウンド』は消費MPが250もあるため、低レベルのキャラクターではMPが足りなくて使用できない。この点を解決する必要がある。

マテリア『MPアップ』で最大MPを上げればいい? ……残念ながら、それは無理。MPをマテリアの効果で上げられるのは**2倍が限界**。マテリアを装着していない状態でのMPは、クラウドが60前後、ティファが0前後、ユフィでも110前後といったところなので、**2** 倍にしてもまだ足りないのだ。

ではどうするのかというと……『ものまね』でMPを 使わずに召喚すればいい。 直前の行動をマネするこ のコマンドは、MPも召喚パワー (= 召喚可能な回数) もいつさい必要としないすぐれものだ。

よって、装着すべきマテリアは、ひと組の「ナイツオブラウンド」+「ふいうち」と、無数の「ものまね」+ 「ふいうち」。マテリア「ふいうち」の発動で「ナイツオブラウンド」を使おうとし(MP不足で不発)、以降は「ものまね」によって「ナイツオブラウンド」を実際に使いつづけるという展開だ。これで大楽勝。マテリアを分裂させるためのAPかせぎが大変なだけで、バトル自体は余裕だね!

古代種の知識

低レベルでゲームを進めるには

低レベルでゲームのクリアを目指した場合、もっともレベルを低くできるパーティーメンバーはクラウド、ティファ、ユフィの3名で、レベルは順に8、7、17となる。最終レベルをこの値に保つためには、基本的にバトルからは逃げ、逃げられないバトルではクラウドとティファをバトル終了時に戦闘不能状態に(=経験値を獲得しないように)しておくといい。また、早い段階でユフィを仲間にすると、上記の3人のうちひとりは経験値の獲得を避けられなくなってしまうので、ユフィはDISC 3になってから(低レベル



◆攻撃手段は、序盤は手榴弾 や毒状態、中盤はボムの右腕 や海龍のウロコ、終盤は最終 武器+「れんぞくぎり」、といっ た具合に使いわけるといい。



⇒ジェノバ・LIFEのように特定の属性を持つ攻撃しか使ってこない敵は、低レベルでもラクに倒せる。



でウェポンと戦いたい場合は、ウェポン戦の準備のために 必要なバトルをすべて終えてから)仲間にすること。

低レベルでゲームを進めるときのバトルで有効な攻撃手 段と防御手段は、以下にまとめたとおり。買い物に必要な 資金が足りない場合は、エーテルや不要な装備品を売るこ とでまかなおう。

▶低レベル攻略で有効な攻撃手段

- ●手榴弾、ボムの右腕、海龍のウロコ、203ミリ砲弾を使用する
 - ●敵を毒状態にする
- ●最終武器(シドのビーナスゴスベルなど)を装備し、「れんぞくぎり」で攻撃する
- ▶低レベル攻略で有効な防御手段
 - ●かなしい状態になっておく
 - ●マテリア「HPアップ」を装着してHPを上げる
 - ●属性との相性を無効か吸収にする
 - ●敵をミニマム状態にする
- ●てきのわざ『マイティガード』を使用する
- ●てきのわざ「マジックハンマー」で敵のMPをゼロにする
- ●守りの指輪を装備する
- ●ミスティールを装備する











MP不足で選択できないコ マンドでも、支援マテリアの 効果で使おうとすることはで きる。あとはそれを「ものま ね」するだけ。



◆MPが足りない、と無情の宣 告。『ものまね』なのに! んでだよ!



のまね」。APかせぎは根気よ 『ものまね』の裏切り

→メニュー画面のマテリア欄

を埋めつくす「ふいうち」と「も

くやる必要がある。

……という皮算用をもとに戦ってみた結果、見事 に敗北した。

どうやら、マテリア『ものまね』と組になった支援マ テリアが一度に複数発動する場合、MPの消費なしで 『ものまね』を実行できるのは、ひとりのキャラクター につき最初のひと組ぶんだけで、ふた組目以降は通常 どおりのMPを必要とするらしい。

たとえば、右の図のようにマ テリアを装着していて、すべて の『ふいうち』が発動した場合、 「『ナイツオブラウンド」を使おう とするがMP不足で不発→『もの まね』によって『ナイツオブラウ ンド」を実行→『ものまね』で『ナ イツオブラウンド』を使おうと するがMP不足で不発しという結 果に終わってしまうのだ。



つまり、マテリア『ふいうち』+『ものまね』を何十組 並べ立てたところで、実際に召喚できるのは3人合わ せて3回だけ。いくら『ナイツオブラウンド』でも、た った3回でエメラルドウェポンを倒すのは不可能だ。

この不都合を解消するには、何とかしてMPを工面 するしか方法はない。

しかし、すでに述べてきたように、たとえマテリア 『MPアップ』でMPを2倍に上げたとしても、『ナイツオ ブラウンド』を使うには全然足りない。そもそも、MP が足りないからこそ、MPを必要としない『ものまね』 に頼ったのではないか。それなのにMPがないとダメ だなんてどういうことだ。**サギではないのか**。

ああ、もうダメだ。これではエメラルドウェポンを 倒せない。今度こそ黒星だ……(めそめそ)。

誰も使わぬ救世主

ところが……。

→わずか3回の召喚では撃破

にはまるで足りない。あとは

全滅を待つのみ……。

どうしてもあきらめ切れず、役に立ってくれそうな マテリアが何かないかと探して未練がましくマテリア 欄を見ているうちに、MPの問題を解決してくれる超 強力なマテリアが、さりげなく存在していることに気 づいてしまった。

『HPMPいれかえ』である!

このマテリアは、装着しているキャラクターのHP とMPの値を入れかえる効果を持つ。たとえば、HP9999、 MP999のキャラクターが装着すると、HP999、MP9999 になるわけだ。

ふつうにプレイしてるぶんには(と言うか、**かなり ふつうじゃないプレイをしていても**)、ほぼ使われる ことのないマテリアである。MPが4ケタもあっても、 はっきり言って持てあますだけだし、そんなことのた めにHPを3ケタにされるんじゃたまらない。使われる にしても、「リミットゲージをためたいときだけ装着、 あとは用なし」くらいがせいぜいで、「入手に山川チョ コボが必要なわりには使えないマテリア」という評価 が一般的であったろう。

ところが、今回のバトルの場合、MPはいくらあっ ても困らない。低レベルのためにただでさえ低いHP が、MPと入れかえられてますます低くはなるものの、 入れかえようが入れかえまいが1発食らったら終わり であることに変わりはないのだから、実質的にはデメ リットなどないとさえ言える。

最高すぎるぜ、『HPMPいれかえ』……。もう、低レ ベルでウェポンを倒すためだけに用意されたマテリ アとしか思えない。

なお、召喚魔法を使うさいは、MPのほかに召喚パ ワーも必要となるが、こちらはMPとちがって、支援



マテリア + 『ものまね』の複数組同時発動でも消耗しないので、心配は無用だ。



◆もはや冗談のような低さの HP。これでもウェポンに勝 てるのです。本当です。

発動率と勝率と

最後の問題は、マテリア『ふいうち』の発動率。マテリア『ふいうち』は、レベルが最高の5でも発動する確率が80%しかない。マテリア『ナイツオブラウンド』と組にしたものが発動してくれないと、全員が必死で"何もしないまね"をくり返す(しかも不意打ちで)という、

シュールな光景が展開されることに……。また、鍵 したマテリア『ふいうち』の数が少ないと、ダメー汗 足で倒せない可能性もある。

まあ、これは何回か挑戦してみればすむことだし、マテリア『ふいうち』の発動だけでは倒せなかったとしても、全滅するまでには自分の行動で『ものまね』を養うチャンスが数回ある。それでも倒せないことはまずないので、マテリア『ナイツオブラウンド』と組にした『ふいうち』さえ発動すれば、ほぼ確実に勝てるだろう。



◆マテリア「ナイツオブラウンド」と組にした「ふいうち」が発動しなかったら、とっとと逃げて仕切り直そう。

vs エメラルドウェポン \ 攻略の準備と手順の例 BATTLE4 武器 アルテマウェポン ナイツオブラウンド ふいうち ものまね ふいうち (レベル5) ものまね ふいうち (L/XIL5) 防具 LV 8 ウィザードブレス HPアップ HPアップ (レベル5) マジカル マジカル HPMPいれかえ ナイツオブラウンド リミットレベル 自由 (レベル5) (レベル5) 隊列 自由 アクセサリ サークレット 備考 ▶ 魔力255 状態 自由 器箔 プレミアムハート ふいうち ものまね ふいうち ものまね ふいうち (レベル5) 防具 LV ウィザードブレス HPアップ HPアップ (レベル5) (レベル5) **HPMPいれかえ** アルテマ シールド リミットレベル 宣由 隊列 自由 アクセサリ サークレット 備考 ▶ 魔力255 状態 自由 武器 不倶戴天 ものまね ふいうち ものまね ふいうち ものまね ふいうち (レベル5) (レベル5) 防具 LV 17 ウィザードブレス ものまね ふいうち マジカル マジカル HPMPいれかえ フルケア リミットレベル 宣言 (レベル5) (レベル5) (レベル5) (レベル5) (レベル5) 隊列 自由 アクセサリ サークレット 備考 ▶ 魔力255 状態 自由

バトル開始!

全員が『ものまね』を使用。ただし、マテリア『ふいうち』のうち、『ナイツオブラウンド』と組にしているものが発動しなかった場合はやり直す。



←マテリア「ふいうち」が10億以上発動すれば、コマンド入力なし&ノーダメージで倒せる。

0

vs RUBY WEAPON

自主的にハンデを追加して勝つ!?

『ふいうち はダメよ

つづいてルビーウェポン戦。エメラルドウェポン戦 とまったく同じ戦いかたで十分勝てそうな気もする が、じつはそういうわけにはいかない。なぜなら、ル ビーウェポンは、はじめて触手を出すまでのあいだ 完全無敵であり、どんな攻撃も受けつけないからだ。 マテリア『ふいうち』が何十個発動しようが何百個発動 しようが、すべて触手を出す前の攻撃になってしまう ため、いっさいダメージを与えることはできない。

となると、マテリア「ふいうち」はあきらめて、触手 を出したあとで攻撃するしかない。しかし、触手を出

したあとに『ナイツオブラウンド』で攻撃すると、カウ ンターでくる『アルテマ』のエジキになるのは目に見え ている。カウンター対策が不可欠となろう。

『Wしょうかん』で『アルテマ』封じ

今回『アルテマ』封じに使うのは、召喚魔法のひとつ 『ハーデス』。魔法防御を無視できないため、ダメー ジはほとんど与えられないが、ルビーウェポンに有効 な追加効果をふたつも持っているのが特徴だ。

その追加効果のひとつはスロウ。そして、もうひと つはマヒである。

『Wしょうかん』で『ハーデス』→『ナイツオブラウンド』

古代種の知識

APのかせぎかた

大空洞内部の特定のマップ(右のふたつの 写真を参照)では、ケタはずれのAPを持つマ ジックポットやムーバーが出現するため、AP をかせぎやすい。さらに、この場所では、プ レイステーション本体の電源を入れた(あるい は本体のリセットボタンを押した)直後だと、 下の表の順序でモンスターとエンカウントす る(→P.434)。最初の21回のバトルでムー

バー×3が3回も出現するので、右下の方針に従いつつ、 「21回バトルを行なう→セーブする→本体のリセットボタ ンを押す→プレイデータをロードする」という手順をくり返



エンカウント回数	出現するモンスター
1	マスタートンベリ×1
2	マジックポット×1
3	ジギィ×1+クリストファー×1
4	マスタートンベリ×1
5	マジックポット×2(サイドアタック)
6	マジックポット×2
7	マジックポット×1
8	マスタートンベリ×1
9	アーリマン×1
10	マジックポット×2(サイドアタック)
11	マスタートンベリ×1
12	マジックポット×1
13	ムーバー×3
14	マジックポット×1
15	ジギィ×1+クリストファー×1
16	アーリマン×1
17	マジックポット×2
18	ムーバー×3
19	マスタートンベリ×1
20	マジックポット×2
21	∠−バ−×3





せば、より効率よくかせぐことが可能。これらの場所にセ ーブポイントを作っておくと、APかせぎには便利だろう。 なお、LV8のクラウドとLV7のティファを含むパーテ ィーでAPかせぎを行なう場合、レベルの高いキャラクタ ーがマテリア『かばう』を装着しておき、レベルの低いふた りをムーバーの攻撃から守ってやるといい。

▶ APかせぎにおけるバトルの方針

●マスタートンベリに遭遇したら、エリクサーを盗んで逃げ る(オリジナル版では盗まなくていい)

●マジックポットに遭遇したら、2、6、7、12回目のエン カウントではエリクサーを与えて倒す。それ以外は逃げる (オリジナル版ではエリクサーを与えずにすべて倒す)

■経験値の獲得を避けたい場合は、ムーバー以外の敵からは すべて逃げる(ムーバーの経験値はゼロ)



←この方法なら、マテ リア成長3倍の武器に 装着しているマテリア は、1時間で10万pほ どのAPを獲得できる。

の順に召喚すれば、ルビーウェポンが『ハーデス』に よってマヒしているところへ『ナイツオブラウンド』 をたたきこめる。これなら、ルビーウェポンにカウン ターの『アルテマ』を使われることはない。以降は『も のまね』をつづけるだけでいいはずだ。

ただし、マヒの持続時間が中途半端なところで切れがちなので、BATTLE3のときのような永久コンボに持ちこむことは不可能。最悪の場合、『ハーデス』の終了直後にマヒが解け、しかし入力ずみの『ナイツオブラウンド』を止めるすべもなく、カウンターの『アルテマ』を食らって終了、という悲惨な展開にもなり得る。

キャラクターをすばやく、プレイヤーもすばやく

『ハーデス』直後でのマヒ切れを避けるには、**すばやさを上げておく**のがベスト。キャラクターのすばやさが255なら、プレイヤーが神速の指さばきで『ものまね』を入力しているかぎり、マヒが解ける前に『ナイツオブラウンド』を実行できる。また、マテリア『コマンドカウンター』+『ものまね』を装着しておき、触手や『ルビーの火炎』に対して、カウンターの『ものまね』を返していくというのもいい。これで敵のカウンターによる『アルテマ』は完封可能だ。

そうなると怖いのは、ルビーウェポンが自分の行動 時に使う『ルビーレイ』のみ。そして、上記の戦法な ら、ルビーウェポンが行動できるのは、最初の『触手 を出す』をのぞけば2回だけ。この2回のあいだに『ルビーレイ』が1回もこなければ勝てるということになる。



◆ルビーウェボンが「ルビーレイ」を使う確率は、10回 目の行動までは毎回25% (→P.397)。よって、上記 の2回とも「ルビーレイ」では ない確率は、約56%となる。

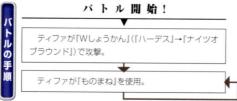
おクスリの時間

さて、ルビーウェポンとのバトルでは、敵の攻撃が持つ多彩な追加効果を防ぐため、リボンがぜひともはしいところ。しかし、リボンを装備するとサークレットはあきらめざるを得ず、したがって、**腕力が大幅に下がってしまう**。また、前述のとおりすばやさも255が要求されるが、低レベルでそんな値に届くわけがい。よって、マジックアップとスピードアップを大量に投与しまくる必要がある。まさにクスリづけ。

そのかわり、この処置さえ取っておけば、一番レベルの低いティファひとりでも十分勝てる。 わざわざ神間の戦闘不能状態を解除するメリットはほとんどない。

ふっ。課せられたハンデは「低レベル」だけなのに、 自主的に「ひとり」を追加しちまったぜ。それでも てるんだから、たいしたもんだよなあ(自画自賛)。







◆ほんのわずかでもコマ ンド入力が遅れると致命 的。「ものまね」は超高速 で入力すること。

GREAT!

つづけて、チャレンジしますね?











もうやめます



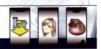








BATTLE



「低レベル」+「ひとり」 +「00アップふういん」 で、チャレンジ!

条件の計

- 理論上もっともレベルが低いキャラクター(=LV7のティファ)を含めたパーティーで戦う(→P.420)
 パトル開始前に、LV7のティファ以外のふたりを戦闘不能状態にしておく。パトル中、このふたりの戦闘不能状態を解除してはならない。また、このふたりがマテリア「せんすい」を装着していてはならない。
- ▶ ゲーム中、ティファにパワーアップ、ガードアップ、マジックアップ、マインドアップ、 スピードアップ、ラックアップを使用してはならない。

ディオ園長からのメッセージ



はははは。少年、みずからハンデを追加とは感心だね。その意欲に応えて、正式ハンデにしてあげよう。それと、クスリは感心せんな。クリーンな身体でひとつ頼むよ。

BATTLE5 usエメラルドウェボン 戦術立案

全滅こそ勝利への道

vs EMERALD WEAPON

撃破不可能の証明 第1節

調子に乗って自画自賛してたらエメラルドウェポンまでひとりで倒すハメになってしまった。**助けて**。

LV7のティファひとりだと、BATTLE4と同様の戦術は通用しない。すでに述べてきたように、マテリア『ふいうち』+『ものまね』の組み合わせを複数発動させる場合、それらを有効利用するにはMPが必要(→P. 421)。しかし、LV7のティファのMPは、マテリアをどう工夫しても600台が限界。よって、『ナイツオブラウンド』を不意打ちで使えるのは3回が上限となる。もちろん、エメラルドウェポンは、これっぽっちの攻撃で倒れてくれるほど貧弱なモンスターではない。

不意打ちで倒せない以上、エメラルドウェポンの攻撃を受けることは不可避だ。何とかしてこれに耐えなければ、そこでバトルが終わってしまう。

では、LV7でエメラルドウェポンの攻撃に耐えることは可能なのだろうか? 検証してみよう。

撃破不可能の証明 第2節

エメラルドウェボンが最初に使う攻撃は『エメラルドシュート』で固定。この攻撃は無**属性のうえに回避不能で、シールド状態でも無効化できない**。これに耐えようと思ったら、ダメージを軽減して何とかするしかないのだが……。

仮にティファの精神(=魔法防御)が255あり、さらに、かなしい+マバリア状態になっていたとしても、『エメラルドシュート』の計算上のダメージは、ティファの最大HPの30倍近くにのぼる。マテリア『HPMPいれかえ』を装着しているときはダメージの上限が変化するから

(→P.481)実際には16倍くらいだけど、**そんなものなぐ** さめにもならない。

精神255のときに、てきのわざ『ドラゴンフォース』2 回とか英雄の薬4個とかで魔法防御をさらに強化して いれば耐えられないこともないけど、強化を完了する よりも早く敵の攻撃がくるのは確実。

それ以前に、マインドアップは**禁止薬物**に指定されてしまったので、そもそもティファの精神を255にする方法がない。

……以上をまとめると、

- ●敵が攻撃してくる前に倒すのは不可能
- ●敵の攻撃に耐えるのは不可能 ということになる。

したがって、LV7のティファひとりでエメラルドウェポンを倒すことは不可能である(証明終わり)。



◆不意打ちでは倒せず、「エ メラルドシュート」に耐える こともできない。詰んでると しか思えないんですが。

『FFWI』版『リレイズ』?

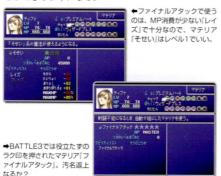
……などと思考停止してはいけない、ということは、 これまでのバトルでさんざん見てきたとおり。一見す ると不可能としか思えないような状況でも、どこかし らに抜け道が存在するものなのだ。まあ、たまに存 在しなかったりもするけど。

幸いにも、今回のこの状況にはちゃんと抜け道があ

る。逆転のカギをにぎるのは……マテリア『ファイナルアタック』である!

このマテリアを『そせい』と組にしておけば、戦闘不能状態になっても、自動的に『レイズ』や『アレイズ』を 使って戦闘不能状態を解除(以下、復活)できる。『FF』 シリーズにしばしば登場する『リレイズ』と似たような 効果があるわけだ。

これなら、敵の攻撃に耐える必要はない。倒されて も倒されても、しつこく立ち上がって戦いつづけるこ とができるようになる。



2連装『ファイナルアタック』

とはいえ、マテリア「ファイナルアタック」だけですべての問題が解決するわけではない。と言うか、じつはまだ何も解決していない。

なぜなら、マテリア『ファイナルアタック』+「そせい」をただ装着しているだけでは、『レイズ』→倒される→『レイズ』→倒される→……のくり返しになり、ほかに何もできないからだ。復活後のティファと行動直後のエメラルドウェボンとでは、エメラルドウェボンのほうが早く行動可能になり、ティファは何もできないまま再度倒されてしまうことになる。

これを解決してくれるのは……またしてもマテリア『ファイナルアタック』! このマテリアは、『FF』シリーズの『リレイズ』とちがって、用途が復活にかきられておらず、攻撃にも利用できる。『ファイナルアタック』+『ナイツオブラウンド』という組み合わせで装着しておけば、倒された瞬間『ナイツオブラウンド』で攻撃するという使いかたも可能なのだ。

よって、マテリア『ファイナルアタック』+『ナイツオ ブラウンド』の組と『ファイナルアタック』+『そせい』の

古代種の知識

バトル中の能力値の変化

バトル中に行なえる行動のなかには、特定の能力値を一定量変化させる効果を持つものがある。下の表は、該当する行動と変化する能力値の量をまとめたものだ。これらの行動による能力値の変化は、バトルが終わるか、そのキャラクターが戦闘不能状態になるまでつづく。

また、能力値を変化させる効果は重複が可能。たとえば ひとりに対して英雄の薬と『ドラゴンフォース』を1回ずつ 使うと、攻撃力と魔法攻撃は+30%、防御力と魔法防御 は+80%されることになる。ただし、いずれの能力値も、 上昇量は+100%が上限だ。

ちなみに、通常だと、最大HPと最大MP以外の能力値は 255が上限だが、バトル中にかぎり256以上にすること もできる。もともとの能力値が255のときに下の表の行動を受ければ、最大で510まで上がるわけだ。なお、最大 HPは9999(マテリア「HPMPいれかえ」を装着している ときは999)を超えられない。

▶バトル中に能力値を変化させる行動

	行 動	変化する能力値							
分 類	名 前	最大HP	攻擊力	防御力	魔法攻擊	魔法防御	すばやさ	回避率	
アイテム	英雄の薬	_	+30%	+30%	+30%	+30%	_	-	
てきのわざ	『ドラゴンフォース』	_	_	+50%	_	+50%	-	-	
リミット技 - -	『ルナティックハイ』	_	_	_	_	_	- 19	+50%	
	『ハウリングムーン』	_	+60%	_	_	_	-139	-	
	『ガリアンビースト』	+30%	_	_	_	_	+50%	+20%	
	『デスギガス』	+100%	_	+50%	_	-70%	-20%	-	
	『ヘルマスカー』	_	_	+50%	_	_	_	+50%	
	『カオス』	_	_	+100%	_	+100%	_	-	

※表内の数値は、バトル開始時の値に対する割合を表す

※能力値の変化量を決定するさい、能力値が上がる場合は小数点以下をそのまま、下がる場合は小数点以下を切り捨てて計算される(小数点以下の値は、能力値を変化させる行動を重ねがけしたときにのみ影響)

組を一緒に装着しておけば、**攻撃しつつ復活できる**。 まさに攻守一体の、理想的なマテリア配備と言えよう。 これで対策はカンペキだ。



2連装砲塔の限界

……と思ってしまうようでは、考えがアマすぎる。 万能であるかに思えるマテリア『ファイナルアタック』 にも、重大な弱点が存在するからだ。

それは、**1回のバトルで発動できる回数にかぎりがある**ということ。

具体的な発動可能回数は、マテリア『ファイナルア タック』のレベルに等しく、最高のレベル5で5回。つ まり、6回倒されたらもう復活できないということに なる。それまでにエメラルドウェボンを倒さなければ ならないわけだ。

そして、『ナイツオブラウンド』を5回使った程度でエメラルドウェポンを倒すことなど到底不可能……。

さらにもうひとつ、『レイズ』と『ナイツオブラウンド』を使うにはMPが必要という問題もある。どこかのタイミングで何とかしてMPを回復しないと、MP不足で『ナイツオブラウンド』が不発となり、2回しか攻撃できないという事態にもなりかねない。



◆MPが足りなければ攻撃できない(ヘタすると復活も無理)。MPの問題はつねについてまわるなぁ……。

コマンド入力で援護射撃

そこで、コマンド入力によってみずからの援護を行なうことにする。マテリア『ファイナルアタック』の発動 以外での行動を禁止する決まりはないのだから。

うれしいことに、マテリア『ファイナルアタック』の

発動による行動を「復活→攻撃」の順になるようにしておけば、復活後に入力したコマンドを、敵のつぎの行動よりも早く実行可能。これは、カウンターやファイナルアタックを行なう場合、それらの発動がすべて終わるまで、発動の引き金となった攻撃を行なった者のATBゲージがリセットされない(=再度の蓄積がはじまらない)ためだ。

今回のケースでは、復活した直後からティファの ATBゲージがたまりはじめるのに対し、エメラルドウェポンのATBゲージ(目には見えない)は、『ナイツオブラウンド』が終わるまでリセットされない。そのおかげで、つぎの行動をティファのほうが先に行なえるというわけ。

コマンド入力で最優先すべきは、エーテルターボに よるMPの回復。これで『レイズ』+『ナイツオブラウン ド』を使えるだけのMPを確保し、MPに余裕があると きは『ものまね』で攻撃すればバッチリだ。

撃破可能の証明

さらに、マテリア『コマンドカウンター』+『ものまね』も投入。この組を装着しておけば、敵が目を開いた直後に使ってくる『エメラルドビーム』に対して、カウンターの『ものまね』を狙える。これですべての目をツブせるうえに、カウンターでの攻撃なので『反撃踏みつけ』も『エメラルドビッグバン』も受けなくてすむ。じつに最高だ(エーテルターボのマネにならないよう注意する必要はあるけど)。

これだけ攻撃できれば、マテリア『ファイナルアタック』の発動可能回数が限界を超えるよりも前に、エメラルドウェポンの息の根を止められる。ティファの魔力不足で倒せないという心配もない――装備とマテリアを工夫することで、魔力220は簡単に超えるからだ。LV7でも。マジックアップなしでも。

よって、LV7のティファひとりでエメラルドウェポン を倒すことは可能である(今度こそ証明終わり)!



00000000

◆マジックアップによるドー ピングなどしなくても、この レベルでこの魔力。力とのア ンバランスさが笑える。



vs エメラルドウェボン \ 攻略の準備と手順の例



リミットレベル 自由 隊列 自由

状態

武器 プレミアムハート

ウィザードブレス

防具

HPアップ HPアップ (レベル5) (レベル5)

そせい ファイナルアタック ナイツオブラウンド ファイナルアタック (レベル1) (レベル5) (レベル5) (レベル5)

ものまね コマンドカウンター (レベル5)

HPアップ HPMPいれかえ (レベル5)

マジカル マジカル (レベル5) (レベル5)

▶ 残りMP568以上 ▶ あとのふたりは戦闘不能出 アクセサリ サークレット 備考 ▶ 魔力221以上

自由

入手しておくアイテム ▶エーテルターボ×2以上

バトル開始!

右記へのように行動する。

エメラルドウェポンの行動を待つ。それに応じて 以降の手順を変える。



◆どのパターンでも、エ ーテルターボを使うタイ ミングがちがうだけで、 やることは本質的に同じ。

「エメラルドシュート」を受けて戦闘不能状態になり、 マテリア「ファイナルアタック」の発動によって「レイ ズ」→「ナイツオブラウンド」の順に使用。行動可能に なったらすぐにティファが「ものまね」を入力。



← 「ものまね」によってit イツオブラウンド」が2個 続でくり出される。

エメラルドシュート

「踏みつけ」(回避した)

「踏みつけ」(命中した)

エメラルドウェポンが『エメラルドシュート』を 使用してくるまで、何もしないで待つ。

マテリア『ファイナルアタック』の発動によって「レ イズ」→「ナイツオブラウンド」の順に使用。行動可能 になったらすぐにティファがエーテルターボを入力。

右上の△のように行動する。

ティファのエーテルターボを入力。『エメラルドビ ーム』を受け、マテリア『コマンドカウンター』の発動 によって『ものまね』を使用(このあとにエーテルター ボを実行)。

上記へのように行動する。

エメラルドウェポンが「目を閉じる」を使用するま で何もしないで待つ。そのあいだに「エメラルドビー ム」を受け、マテリア『コマンドカウンター』の発動に よって『ものまね』を使用。

エメラルドウェポンが『エメラルドシュート』を使 用してくるまで、何もしないで待つ。

エメラルドウェポンが『目を閉じる』を使用してい るあいだに、ティファの『ものまね』を入力。

右上のAのように行動する。

エメラルドウェポンが『目を閉じる』を使用するま で何もしないで待つ。そのあいだに『エメラルドビー ム』を受け、マテリア『コマンドカウンター』の発動に よって『ものまね』を使用。

上記△のように行動する。

ティファのエーテルターボを入力。「エメラルドビ 一ム」を受け、マテリア「コマンドカウンター」の発動 によって「ものまね」を使用(このあとにエーテルター ボを実行)。

エメラルドウェポンが『目を閉じる』を使用してい るあいだに、ティファの『ものまね』を入力。

エメラルドウェポンが『エメラルドシュート』を使用 してくるまで、何もしないで待つ。

vs RUBY WEAPON

術立案 確率の女神は微笑むか

手抜き上等! 流用大作戦

さあ、これが最後! ルビーウェポン戦!

ルビーウェポンは、BATTLE4の時点ですでにLV7 のティファひとりで倒すことに成功している。よって 考える必要なし。まったく同じ戦法で楽勝! 終了!

ごめん。ウソ。BATTLE4のときは激しいドーピン グによって魔力とすばやさを255まで上げて攻略に成 功したが、今回の条件ではドーピング禁止。あのとき と何もかも同じというわけにはいかない。

すばやさが低いとルビーウェポンのマヒが解けた直 後に『ナイツオブラウンド』を召喚してしまうため、カ ウンターの『アルテマ』を封じ切ることができない。 これを何とかしないかぎり、勝ち目はゼロだ。

魔法回避率最強防具で勝負!?

『アルテマ』を使われても、当たらなければ怖くない。 そこで、**魔法回避率+60**のミスティールを装備して**『ア** ルテマ』の回避を狙ってみよう。

問題は、ルビーウェポンを倒すまでに必要な回避の 回数。マジックアップが使えないうえに、リボンやミ スティールが必携となるせいで、サークレットやウィザ ードプレスで魔力を上げることもできない。これでは、 ティファの魔力は100ちょっとがせいぜいだ。

この魔力で『ナイツオブラウンド』を使っても、トータルダメージは4万3000程度。ということは、19回使わないとルビーウェボンを倒せない。トドメの一撃へのカウンターはないから、それを計算に入れなくていいとしても、『アルテマ』を18回連続で回避しなければならないことになる。これはあまりに非現実的だ……。

加えて、回避不能の『ルビーレイ』を1回でも使われたら終わり。さらに、カウンター以外で『アルテマ』や 『シャドウフレア』を使われたら**それも回避しなければならない**。

こりゃ無理だ。こんな方法じゃ絶対勝てない。

目には目を、カウンターにはカウンターを

そこで、**こちらの攻撃をカウンターで行なう**という戦法が登場する。

インターナショナル版では、カウンターに対して再度 カウンターを返すことができない(→P.472)。触手や『ル ビーの火炎』を受けたときにカウンターで『ナイツオブ ラウンド』を使えば、再カウンターで『アルテマ』を受 けることはないわけだ。

カウンター用マテリアの組み合わせとして最適なの

は、『コマンドカウンター』+『ものまね』。最初のコマンド入力で『ナイツオブラウンド』を1回だけ使っておけば、以降はMPも召喚パワーも消費せずに『ナイツオブラウンド』(のマネ)によるカウンターが可能になる。この場合、カウンターで『アルテマ』を使われるのは、コマンド入力で『ナイツオブラウンド』を使った直後の1回だけ。1回の回避ならどうとでもなる。

しかし、ティファの魔力の低さは依然として問題。 ダメージ量が少なすぎるせいで、ルビーウェポンを倒す には**カウンターの『ものまね』が18回も必要**だ。その あいだに1回でも『ルビーレイ』を食らったらおしまい。 必要なカウンター回数を減らすために、もっと効率よ くダメージを与えなければ勝てそうにない。

そこで、以下の4つの手を打つことにした。

攻擊効率最適化処理

ひとつ目は『**Wしょうかん』の利用**。『ナイツオブラ ウンド』の2連発で攻撃し、ダメージ量を一気に2倍にす るのが狙いだ。

ふたつ目は**英雄の薬**の使用。これを4つ使って魔力 を2倍にすれば、1回の『ナイツオブラウンド』で与える ダメージ量の合計は、8万4000ほどまで上がる。

3つ目はマテリア『MPターボ』(レベル5)の投入。 このマテリアを『ナイツオブラウンド』と組にしておけば、ダメージ量は1.5倍—1回あたり12万6000程度まで伸びる。よって、HP80万のルビーウェボンは『ナイツオブラウンド |7回で撃破可能だ。

そして4つ目。トドメを刺した攻撃に対してはカウン ターがこないことを利用し、**最後はコマンド入力で** 『ものまね』を使う。こうすれば、ルビーウェボンから 攻撃を受ける回数を1回減らせる。

以上の方法なら、ルビーウェポンから攻撃される回数は**わずか3回**。そのあいだに『ルビーレイ』がこなければ勝ちだ。3回くらいなら何とかなるだろう。

推定勝率15%!

では、実際にこの作戦で戦った場合、どの程度の確 率で勝てるだろうか。

こちらの行動は「英雄の薬×2→カウンターで『ものまね』 \rightarrow 『ナイツオブラウンド』×2→カウンターで『ものまね』を2回→コマンド入力で『ものまね』」となる。

ティファがルビーウェポンの攻撃を受けるのは3回。 その3回のあいだに『ルビーレイ』が1回もこない確率は、 75%×75%×75%(→P.397)で、約42%。

さらに、最初に自分で使う『Wしょうかん』に対して

はカウンターの『アルテマ』がくるので、これを2回とも 回避しなければならない。ミスティールを装備してい るときに『アルテマ』を回避できる厳密な確率は不明だ が、体感的には60%といったところ。仮にこれが正し いとすると、2回つづけて回避できる確率は、60%× 60%=36%。先ほどの『ルビーレイ』がこない確率と合 わせると、42%×36%で、およそ15%となる。

これが、この作戦における最終的な勝率だ。決して 高いとは言えないが、十分現実的な範囲ではある。こ れで満足するとしよう。

推定勝率19%!!

いや、ちょっと待て。**カウンターの『アルテマ』を 受ける回数を1回にできる**方法がある。

やりかたは簡単。ティファのMPを調整して、『Wしようかん』使用時に『ナイツオブラウンド』を1回しか 召喚できないようにしておくだけ。『Wしょうかん』の 場合、1回ぶんのMPと召喚パワーがあれば、そのコ マンドを2回選択可能だが、実行する段階では、MP か召喚パワーの不足しているぶんが不発に終わる。

これなら実際にルビーウェポンを攻撃するのは1回なので、カウンターの『アルテマ』も1回しかこないわけだ。しかも、以降の攻撃は、MPも召喚パワーも不要の『ものまね』で行なうので、ちゃんと2回召喚できる。

ただし、この方法の場合、カウンターの『ものまね』を2回終えた段階で『ナイツオブラウンド』の累計使用回数は5回。そのあと自分で『ものまね』を使うと、6回目の『ナイツオブラウンド』に対するカウンターで『アルテマ』を使われてしまう。これでは、最初にカウンターされる回数を1回に抑えた意味がないので、最後のコマンド入力は行なわず、トドメの一撃もカウンターの『ものまね』で行なう必要がある。

というわけで、ルビーウェポンが攻撃してくる回数が 4回。『アルテマ』を回避する回数が1回。これらを突破 できる確率は、75%×75%×75%×75%×60%で、約 19%となる。さっきよりちょっとだけ勝率が上がった。

推定勝率32%!!!

いや、ちょっと待て。もしや、カウンターの『アルテマ』を1回も受けずに倒すこともできるんではないか? これもやりかたは簡単。『Wしょうかん』の前にしびれ針でルビーウェボンをマヒさせ、そのスキに『ナイツオブラウンド』×2で攻撃するだけだ。

1回目の『ナイツオブラウンド』のあいだはルビーウェポンがマヒしており、当然カウンターはこない。1回目の『ナイツオブラウンド』終了と同時にルビーウェボンのマヒは解けるが、2回目の『ナイツオブラウンド』が

MP不足で不発に終われば、これまたカウンターはない。あとはこちらがカウンターの『ものまね』を3回キメで倒すだけだ。

この場合、『アルテマ』の回避は必要なくなるので、 『ルビーレイ』さえこなければ勝ち。 勝率は75%×75%×75%で、**約32%**となる。

おお、一気に勝率が高まった。これをもって攻略の 完成形として良さそうだ。



◆しびれ針を使うときは「W アイテム」の2個目のアイテ ムとして選択し、マヒ状態の 持続時間をかせぐ。1個目の アイテムはボーションが何か を適当に使っておけばいい。

推定勝率42%!!!!

いや、ちょっと待て。『Wアイテム』をうまく使えば、 ルビーウェポンに攻撃される回数を減らせるはずだ。

具体的には、英雄の薬の連続使用をやめ、かわりに 「英雄の薬→しびれ針」という順序でアイテムを使う。 こうすると、ティファが自分の能力値を上げたあと、 ルビーウェポンが動けないあいだにもう1回ティファ の行動順番がまわってくる──BATTLE3のときと同様のハメバターンへ持っていけるわけだ。

このように、しびれ針によってルビーウェボンの行動を封じながら英雄の薬を使っていけば、敵の攻撃を受けるのは『Wしょうかん』のあとの3回だけ。よって勝率は75%×75%×75%で、約42%。最初に考えた作戦の3倍近い勝率を確保できた。今度こそ、これ以上の戦術はない(たぶん)。

ウェポンスクェア5番勝負、これにて全勝! どんなもんだ!



◆「アルテマ」がこないので筋 具はミスティールではなくり ィザードブレスに。これなら 英雄の薬を使う回数(「ものま ね」も含む)は2回で十分。



→ウェボンスクェア5番勝負・ 完全制覇の瞬間。長い道のり だった……。



武器

防具









状態

トル

0

vs ルビーウェボン │ 攻略の準備と手順の例

ナイツオブラウンド (レベル5)

ぞくせい (レベル2)

(レベル5)

Wしょうかん Wアイテム

(レベル5) (レベル5)

自由

アクセサリ リボン

備考 ▶ 魔力126以上

▶ 残りMP255~509 ▶ あとのふたりは戦闘不能状態

入手しておくアイテム ▶ 英雄の薬×1以上 ▶ しびれ針×1以上

バトル開始!

ティファが『Wアイテム』(英雄の薬→しびれ針)を 使用。

ティファが『ものまね』を使用。

ティファが『Wしょうかん』(『ナイツオブラウンド』 ×2)で攻撃。

ルビーウェポンを倒すまで何もしないで待つ(敵の 攻撃を受け、マテリア『コマンドカウンター』の発動 で倒す)。『ルビーレイ』を受けたらやり直し。

GREAT!

5連勝!

全勝した記念に

『自己満足』を手に入れた! (ちょっとせつない……)



各バトルの別戦術

ここまでに紹介してきた戦術は、あくまでも一例。たと え、条件がまったく同じであっても、倒しかたにはいろい ろなバリエーションがあるのだ。たとえば、BATTLE4の ルビーウェポン戦では、BATTLE1で紹介した方法と似た やりかた(てきのわざ『マジックハンマー」で敵のMPを枯 渇させて「アルテマ」を封じる)でも勝つことができる。そ のBATTLE1でも、誰かひとりにマテリア『ナイツオブラ ウンド』+『HPきゅうしゅう』を装着し、『ナイツオブラウ ンド』を1回召喚したあとはひたすら「ものまね」をつづけ る、という確実な(しかし単調で面白味には欠ける)勝ちか

たがある。本書で紹介したやりかただけにとらわれず、さ まざまな可能性を試してみてほしい。また、本書にはない 独自のハンデを考えてみるのもおもしろいだろう。

ちなみに、「各能力値を255まで上げ、英雄の薬を4個 ずつ使う」「ケット・シーの「オールオーバー」を使用する」 「"オール7 フィーバー!"を発動する」など、汎用性の高い 戦法なら、BATTLE1やBATTLE2程度であれば簡単に勝 てる。一度試してみて、その爽快さを味わってみるのも一 興だ。ただし、BATTLE3以降では、下記のような理由で、 通用しづらいか利用できないものがほとんどなので注意。

▶上記の戦法がBATTLE3以降で通用しづらい(または利用できない)理由

115.—non	戦法						
ハンデ戦	能力値255+英雄の薬×4	「オールオーバー」	"オールフ フィーバー!"				
BATTLE3 (ミニマムカエル1匹)	利用可能だが、能力値を上げ てもあまり意味がない (→P.415)	カエル状態だとリミット技は 使用できない	利用可能だが、エメラルド ェポン戦では簡単に7777 上のダメージを与えられる で、あまり意味がない				
BATTLE4 (低レベル)	(利用可能)	条件に違反する	HPが足りず、発動できない				
BATTLE5 (低レベルひとり+ ドーピングなし)	条件に違反する (○○アップは使用禁止)	(ケット・シーを入れると最低 レベルにならない)					

ULTIMATE PLAY 2

タイムアタック

TIME ATTACK

タイムアタックとは、より短い時間でのゲームクリアを目指す遊びかたのこと。 本書スタッフが8年もの歳月をかけてライフストリームを漂うことで得られた、 古代種の知識のひとつ 究極の短時間攻略法を、ここに紹介しよう。

经证券经证券目標等最多条件

本作では、メニュー画面を開いたときや、プレイデータをセーブまたはロードするときに、ゲーム内でのプレイ時間を見ることができる。このプレイ時間を、いかに短くしてエンディングまでたどり着くかが、本コーナーの目的だ。

本書スタッフによる最短記録は右のとおり。 なお、リバース・セフィロス戦以降はプレイ時間を見られないので、大空洞内部のラストに作ったセーブポイントでのタイムを「最終セーブタイム」として掲載している。



→セフィロスとの戦いかたにもよるが、「最

終セーブタイム」からエンディング終了まで

は、30分前後かかる。

◆「最終セーブタイム」 を記録するセーブポイントは、セーブクリスタルを使って、大空洞 内部のごの場所に作る。



本書スタッフの最終セーブタイム

7時間26分37秒

プレイ条件

- ●『FFVIIインターナショナル』を使用
- ●本体はプレイステーション2(型番:SCPH-10000)を使用
- ●「ディスク読み込み速度」は「高速」に設定

[参考] オリジナル版『FFW』におけるタイムアタックの攻略法は?

オリジナル版では、右にあげたようなちがいがあるものの、基本的にインターナショナル版と同じ攻略法が通用する。なお、バトルを行なうときは、ケット・シーのリミット技『スロット』のかわりに、インターナショナル版よりも強力なてきのわざ『チョコボックル』を使って、敵に大ダメージを与えるという戦法も有効だ。

インターナショナル版とのおもなちがい

- ●リミット技の修得条件が異なる(→P.406)
- ●『チョコボックル』の攻撃力が高い
- ●エンカウント率がやや高い
- ●ダイヤウェポンとのバトルが発生しない
- ●セーファ・セフィロスの行動パターンが異なる

Final Fantage W Time attack

タイムアタック 基本四ヵ条

タイムアタックではムダを極限までなくすことが 基本となるため、プレイ中に行動を迷っているよう では、とても好記録など期待できない。また、ミニ ゲームやボス敵とのバトルなど、大幅なタイム短縮 が見こめる場面では、直前にセーブをして納得のい く結果が出るまでやり直すことも大切だ。以下に、 本書スタッフが実際にタイムアタックを行なううえ で注意した4つのポイントをまとめてみた。

不必要な会話や寄り道は厳禁

物語を進めるさいは、関係のない人に話しかけたり、行かなくてもいい場所へ移動したりせず、必要なことのみを行なう。マップ上に落ちているアイテムなども、攻略するうえで必須となるものだけ拾うように心がけた。また、メニュー画面での操作やバトル中のコマンド入力はすばやく行なって、タイムロスを極限まで減らすのも重要だ。



◆物語を効率よく進め られるように、イベン トの進行手順は事前に きちんと調査しておく ことが大切。



◆究極のタイムを出す には、くわしい知識、 とっさの判断力、そし て強運が必要となる。

移動は最短距離を走る

目的地へ向かうときに歩いたり蛇行したりすると、移動に時間がかかるうえ、敵とのエンカウント回数が増えてしまう。つねに◆ボタンを押してダッシュしながら目的地への最短距離を通り、移動の時間を短縮した。なお、方向キーの入力と、画面上での移動方向が一致していない場所では、L1やR1ボタンを利用すればスムーズに移動できる。



◆わずかな操作ミスで も、積み重なれば大き なタイムロスにつなが る。移動は慎重かつス ピーディに行ないたい。

セーブのタイミングを見極める

本作でプレイデータのセーブやロードを 行なうと、1回あたり約13秒のタイムロスになる。 しかし、運によって大幅に所要時間が変わる場面や、 全滅の危険性がある場面などでは、事前にセーブを しておき、うまくいくまで何度もやり直したほうが 効率的だ。逆に、そのような場面以外ではできるだ けセーブをひかえて、プレイ時間の短縮を目指す。

▶事前にセーブを行なっておくべき場面

- ●神羅ビル1階奥のエレベーターに乗るとき
- ●ミニゲームに挑戦するとき
- ●ボス敵とのバトルに挑むとき
- ●「てきのわざ」のラーニングに挑戦するとき
- ●ワールドマップで長距離を移動するとき(→P.434)
- ●プレイディスクを交換するとき(→P.444)

■7 つぎの区間を練習する

セーブしたところからゲームを進める場合は、つぎにセーブする予定の地点までいったんプレイして、イベントの進行手順や移動ルートなどの確認を行なう。ワールドマップ以外の場所のときは、道中でのエンカウント回数や、出現するモンスターの順番などを調べておけば、戦いたくない相手とのバトルを回避することも可能だ(→P.434)。



◆ぶっつけ本番でブレイしても、好記録を出せる可能性は低い。入念な下調べこそが、タイム短縮のカギだ。

タイムアタックで役立つテクニック

タイムアタックで究極の記録を目指すときには、 通常のプレイではあまり必要のない、特殊なテクニックを駆使することになる。ここでは、そのなかで も重要度が高いテクニックを3つ紹介する。とくに、 ケット・シーのリミット技『スロット』で「オールオーバー』の役をそろえるコツは、ボス敵とのバトルを 短時間で終わらせてプレイ時間を短縮するためには、欠かせないものだ。

「ウェイト」を有効利用する

コンフィグでATBの設定を「ウェイト」にしていると、攻撃の対象や使用するアイテムを選ぶときにバトル中の時間が止まり、敵と味方のタイムゲージがたまらなくなる。これを利用すれば、敵から攻撃される機会を減らし、バトルを有利に進めることが可能。たとえば、味方全員のタイムゲージが満タンの場合、図●のように3人ともコマンドを入力すると、その行動中に敵のタイムゲージがたまってしまう。そこで、図●のようにふたりがコマンドを入力し、ひとりが時間を止めていれば、味方の行動中に敵のタイムゲージがたまるのを防げるわけだ。

図① 3人とも同時にコマンドを入力した場合 ゲージがたまる



図❷ ひとりが時間を止めた場合



時間の流れ

ランダムエンカウントをコントロールする

敵とのエンカウントには以下のような法則がある。 これらを知っていれば、エンカウントする敵の種類 を調節したり、バトルを回避することもできるのだ。

▶出現する敵の種類の決定法則

ワールドマップ以外の場所では、出現する敵の順番は基本的に固定されている。たとえば、下記のような順番で敵が出現した場合、本体のリセットボタンを押して同じプレイデータでやり直すと、ふたたび同じ順番でエンカウントするわけだ。ただし、ソフトリセットでやり直した場合は順番が最初にもどらず、リセットした時点からのつづきとなる。これを利用して、2番目のエンカウントでクアールと戦った直後にソフトリセットすれば、やり直したプレイでの最初のエンカウントで、本来は3番目に出現するはずのイビルヘッドと戦う、ということも可能だ。

▶ エンカウントするタイミングの決定法則

敵とエンカウントするタイミングの決まりがは、ワールドマップと、それ以外の場所とで異なっている。ワールドマップの場合、エンカウントするかどうかはランダムで決まるため、ある程度移動したらエンカウントする前にセーブを行ない、リセットしてやり直せば、敵と出会わずに進むことも可能セーブには約13秒必要だが、エンカウントすると20秒以上かかることが多いので、長距離を移動するときにはセーブを活用したほうが効率的だ。

一方、ワールドマップ以外の場所ではエンカウントのタイミングが固定されており、リセットしてもり直しても、敵が出現するタイミングはほぼ同じただし、ダッシュと歩いての移動を混ぜていけば、このタイミングをある程度ズラすこともできる。

▶ 敵が出現する順番のちがい





リミット技『スロット』で役を完成させるには、 目押し(狙った絵柄でリールを止めること)をする必要がある。リールの絵柄は右の写真のように並んで おり、右記のようなタイミングでボタンを押してい けば、『オールオーバー』をそろえられるのだ。ち なみに、『スロット』実行中にSTARTボタンで一時 事止してもリールの回転は止まらないが、ゲーム内 のプレイ時間はストップするので、目押しのタイミ ングをじっくり見極めることができる。

なお、たとえ完璧に目押しをしても、絵柄がそろりないこともある。一番左側のリールを止めたときには、特定の確率によって「当たり」と「はずれ」のどちらになるかが決定。「当たり」だった場合は、中央と右側のリールを止めるのが少し早くても、リールが最大4マスすべって自動的に絵柄がそろう。しかし「はずれ」だと、リールが強制的にすべって絵柄がそろわないようになっているのだ。ただし「はずれ」の場合でも、●ボタンを連打して無理やり絵柄をそろえ、役を完成させる方法もある(→P.473)。



◆「オールオーバー」は、ほか の役よりも「当たり」になる 確率が低めなので、P.473 で紹介しているテクニックは かなり重要だ。

▶『オールオーバー』のそろえかた

左側のリールの止めかた

「左●」のケット・シーのあと にある「左●」のハートが通り 過ぎたところで●ボタンを押 し、「左●」のケット・シーで 止める。

中央のリールの止めかた

「中母」のケット・シーのあと にある「中母」のハートが見え たら一瞬(約0.4秒)待って® ボタンを押し、「中母」のケッ ト・シーで止める。

右側のリールの止めかた

「右●」のハートのあとにある「右●」のBARが通り過ぎた 直後に●ボタンを押す(役が 「当たり」だった場合は、自動 的にすべって「右●」のケット・シーで止まる)。

各リールの絵柄の表示順



a a a

ULTIMANIA COLUMN

『オールオーバー』を利用しない場合の攻略法

『オールオーバー』を利用せずにタイムアタックを行なう場合、いかにすばやくボス敵を倒せるかが最大のポイントとなる。そのためには、右の表のようなアイテムや技などを計画的にそろえ、戦力を十分に強化していく必要があるのだ。なお、ティファ用武器のオーバーソウルは、ティファが死の宣告状態+瀕死状態だと、『たたかう』で敵に与えるダメージ量が通常の8倍になるので、ボス戦での主力の攻撃手段として活用できる。



←ボス敵とのバトルでは、仲間をわざと瀕死状態にして、てきのわざ[????]などで攻撃するのが基本戦法。

▶ そろえたい攻撃手段やアイテム

名前	おもな入手・修得方法
クモの糸	グラシュトライクを倒す
リミット技『凶斬り』	クラウドが「ブレイバー」を8回使う
てきのわざ「死の宣告」	ステルシーステップからラーニングする
てきのわざ[????]	ジャッジからラーニングする
オーバーソウル	ニブル山で拾う
てきのわざ「マジックハンマー」	足斬草からラーニングする
マテリア「へんか」	古代種の神殿で拾う
マテリア「ついかぎり」	大氷河(くだり斜面)で拾う
ギガースの腕輪	ギガースから盗む
呪いの指輪	ミディールの武器屋でもらう
不倶戴天	神羅飛空艇・研究室で拾う
マテリア「れんぞくぎり」	神羅飛空艇・研究室で拾う

タイムアタック進行チャート

ULTIMATE PLAY

インターナショナル版におけるタイムアタックの手順を、物語の進行に合わせて紹介しよう。なお、HP&MP回復やセーブなどは必要に応じて行なっているが、以降のチャートには基本的に記載していない。

OO1 「NEW GAME」を選択する

- 壱番魔晄炉

T i m e

DD2 メニュー画面を開き、コンフィグを調整する

attack chart

各項目を以下のように変更する。メニュー画面を閉じたあとは、SELECTボタンを1回押してマップの出入口を示すマークを表示させておく。

カーソル:「きおく」 ATB:「ウェイト」 パトルスピード: 一番左 パトルメッセージ: 一番左 フィールドメッセージ: 一番左 カメラアングル:「こてい」

OOS BATTLE 警備兵×2

クラウドの「たたかう」で攻撃する。バトル中の操作ミスを減らすため、このバトル中にSELECTボタンと R2ボタンを押して、ヘルプウィンドウとターゲット マークをそれぞれ表示させておく。

004 壱番魔晄炉に爆弾を仕掛ける

下記の手順で行動する。

- ●ビッグスに近づいて会話する(仲間の名前は、ボタンをSTART→●の順に押して決定)
- ❷ビッグスに話しかけて扉を開けてもらう
- ●ジェシーに話しかけて扉を開けてもらう
- ●ジェシーに話しかけて扉を開けてもらう
- エレベーターのスイッチを押す
- 6はしごの手前でジェシーに話しかける
- [GET!!]ポーション(拾う)
- ❸ [GET!!]マテリア「かいふく」(拾う)
- ூ壱番魔晄炉に近づく

OO5 BATTLE ガードスコーピオン



ガードスコーピオン				
LV	:	12		
HP	:	800		
MP	:	0		
経験値	:	100		
ギル	:	100		
お宝	:	アサルトガン		

クラウドは『サンダー』で、バレットは『たたかう』で 攻撃。つぎのエアバスター戦でふたりともリミット技 を使用するので、どちらかのリミットゲージが8割未 滴の場合は、敵が尻尾を上げているときに攻撃し、反 撃の『テイルレーザー』を受けてリミットゲージをため ておく。

□□6 壱番魔晄炉から脱出する

下記の手順で行動する。

- ●ジェシーに話しかけて彼女を助ける
- ❷エレベーターのスイッチを押す
- 3 ジェシーに話しかけて扉を開けてもらう
- ●ビッグスに話しかけて扉を開けてもらう

マラミッドガル八番街

007 エアリスと会話する

選択肢は「逃げたほうがいい」を選ぶ。

OOE 神羅兵の包囲から逃れる

選択肢は3回とも「めんどくさいから逃げる」を選んで、神羅兵とのバトルを回避する。

列車内部

009 ジェシーに話しかける

ジェシーに話しかけるときは、画面手前側に行き置きると乗務員が現れてタイムロスになるので注意。

010 バレットに近づいて会話する

七番街スラム

011 セブンスヘブンの前でバレットに話しかける

ティファが建物に入るまで待ってから、バレットに基しかける。

012 セブンスへブンでティファ、バレットと会話する

下記の手順で行動する。

- ●ティファと会話する(選択肢はどちらを選んでもかまわない)
- ❷出口へ向かい、バレットと会話する
- ❸ピンボール台を調べて地下へ移動する
- ●バレットに近づいて会話する
 - ⑤少し引き返して、ティファと会話する
 - 6ピンボール台を調べて1階へ移動する
- ◆出口へ向かい、ティファと会話する(選択肢はどちらを選んでもかまわない)
- ❸ピンボール台を調べて1階へ移動する
- びレットに話しかける(選択肢は「面倒くさい……」を選ぶ)

013 武器屋で買い物をする

【売却】エーテル 【購入】手榴弾×31

列車内部

D14 ティファに近づいて会話する

2両目で時間切れまで待つあいだに、メニュ 一画面を開いてバトルの準備をする

画面手前側ギリギリまで移動したあと、下記の手順で バトルの準備をする。

●バレットにアサルトガンを装備させる

②クラウドのマテリアをすべてはずす

□16 時間切れになったあと、列車から飛び降りる 残り時間がゼロになり「車両2ドアロック完了」と表示

残り時間がゼロになり「車両2ドアロック完了」と表示されてから、画面手前側へ移動する。

| 螺旋トンネル

ロ17 ダクトに近づく

選択肢は「おりる」を選ぶ。

四番街プレート内部

018 GET!! エーテル(拾う)

伍番魔晄炉

019 伍番魔晄炉に爆弾を仕掛けてから脱出する

下記の手順で行動する。

- ●伍番魔晄炉に近づく
- ②エレベーターのスイッチを押す
- ❸ [GET!!]エーテル(宝箱)
- ●3人同時にボタンを押して、扉を開ける

O20 BATTLE ITTIAS



エアバスター				
LV	:	15		
HP	:	1200		
MP	:	0		
経験値	:	180		
ギル	:	150		
お宝	:	チタンパングル		

バレットが「ヘビーショット」→クラウドが「ブレイバー」→ティファが手榴弾、の順にすばやくコマンドを 入力して倒す。

021 伍番魔晄炉から落下する

選択肢はどちらを選んでもかまわない。

- 伍番街スラム

D22 スラムの教会でエアリスと会話する

下記の手順で行動する。

- ●エアリスと会話する
- ●エアリスに話しかける(選択肢は「(たしか、初対面だ)」→「ああ、かまわない」の順に選ぶ)
- 3エアリスに話しかける
- ◆教会の出口へ向かい、エアリスに呼び止められる
- ⑤エアリスに話しかける

□23 教会奥でエアリスに指示を出し、神羅兵から逃げる

下記の手順で、神羅兵とのバトルを回避する。

- 1回目の指示で「逃げるんだ!」を選ぶ
- ❷屋根裏の画面奥側にあるタルの横まで移動する
- 32回目の指示で「しばらく待っていろ!」を選ぶ
- ●画面奥側のタルを調べて落とす(選択肢は「はい」を 選ぶ)
- 63回目の指示で「逃げるんだ!」を選ぶ

024 エアリスの家に立ち寄る

下記の手順で行動する。

- ●エアリスの家でエアリスと会話する(選択肢は「そんなんじゃない!」を選ぶ)
- 22階でエアリスと会話する
- ☆ボタンを押さずに、エアリスの部屋から離れた位置を歩いて1階へ下りる

六番街公園

025 エアリスと会話する

選択肢は「家までおくる」を選ぶ。

026 エアリスに話しかける

ウォールマーケット

D27 女装をしてコルネオの館に入る

下記の手順で行動する。

- ●蜜蜂の館の前で赤い服の男に話しかける(選択肢は「ティファという子を知らないか?」を選ぶ)
- ∂コルネオの館の入口で男に話しかける
- ₫ブティックの店員に話しかける
- ●定食屋で『薬屋商品クーポン』をもらう(選択肢は「すわる」→「焼肉定食」→「まあまあだな」の順に選ぶ)
- ⑥薬屋の店員に話しかける(選択肢は「消化薬」を選ぶ)
- ●宿屋の店員に話しかける(選択肢は「泊まる」→ 「200ギルの物」の順に選ぶ)
- ®マテリアショップの店員に話しかける
- ●酒場のトイレにいる男に2回話しかける(選択肢は 「薬をわたす」を選ぶ)
- ●ブティックのオヤジに話しかける
- ●男の館にいる兄貴に話しかけて、スクワット勝負に 勝利する(選択肢は「わかった」→「練習など必要な い」の順に選ぶ)
- ●ブティックの試着室へ行く(選択肢は「かくごを決めた」を選ぶ)
- ●コルネオの館の入口にいる男に話しかける

□28 コルネオの館でコルネオを問い詰める

下記の手順で行動する。

- ●おしおき部屋にいるティファに近づく
- ②ティファに2回話しかける
- ❸[GET!!]エーテル(拾う)
- ●コルネオの部屋にいるソッチに近づく
- ●寝室でコルネオに話しかける(選択肢は「え~と……」→「バレットっていうの……」の順に選ぶ)
- ●寝室の出口へ向かい、コルネオと会話する(選択肢はどれを選んでもかまわない)

地下下水道

029 エアリスとティファに話しかける

O30 BATTLE アプス



:	18
:	1800
:	0
:	240
:	253
:	フェニックスの尾
	: : :

3人で手榴弾を使いつづけて倒す。

031 (日当日 マテリア ぬすむ」(拾う)

□32 穴に飛びこむ

選択肢は「飛び降りてみよう」を選ぶ。

七番街プレート支柱

DSIS 支柱の上にいるバレットに話しかける

会話後にメニュー画面を開く必要はないので、決定ボ タン(●ボタン)を押して終了させる。

034 BATTLE タークス: レノ



タークス:レノ

LV 17 HP 1000 MP : 0 経験値: 290 ギル : 500 お宝 : エーテル

レノが最初に使う「ピラミッド」で出現するピラミッド を『たたかう』で破壊したあとは、3人とも手榴弾を使 ってレノを攻撃しつづける。

□35 支柱から脱出する

下記の手順で行動する。❸でバレットがフックにつか まるのに失敗した場合は、再度話しかける。

- サイファに話しかける
- 2 爆破装置に近づく
- **3**移動しているバレットに話しかける
- ●フックにつかまっている状態のバレットに近づく

→ 伍番街スラム

036 武器屋で買い物をする

【売却】エーテル×4 【購入】手榴弾×43

DST エアリスの家でエルミナと会話する

ウォールマーケット

DBB 武器屋の奥のオヤジに話しかける

選択肢は「わかった、買おう」を選ぶ。

039 ワイヤーの前にいる子どもに話しかける

→ 神羅ビル

040 神羅ビルの前で仲間と会話する

選択肢はどちらを選んでもかまわない。

041 正面から神羅ビルに入る

エレベーター内でのバトル回数はランダムで変化する ので、044に備えて事前にセーブしておく。

O42 BATTLE 擲弾兵×2

手榴弾で攻撃して倒す。

□43 1階奥のエレベーターに乗りこみ、操作盤を調べる

044 EATTLE (止まった階数に応じた敵)

バトルになったら、手榴弾を使って敵を倒す。出現し た敵の数にもよるが、エレベーター内でのバトルの回 数が3回以上になった場合は、手榴弾が足りなくなる 可能性があるためやり直す。なお、60階に着くまで にランダムエンカウントしたバトルでは逃げられない ので、手榴弾を使って敵を倒す。

O45 BATTLE 強化戦闘員×3

手榴弾を使って倒す。

046 68階を目指す

下記の手順で行動する。

- ●外観エレベーターの操作盤を調べる(選択肢は「600 階」を選ぶ)
- ②バレットとティファに話しかける
- 360階の警備兵に見つからずに61階へ行く
- ●61階を歩いている男に話しかける(選択肢は「…… …」を選ぶ)
- ●62階の左上の資料室へ入り、入口に近い棚の左側 にある本の最初の数字を確認する
- 6 ドミノ市長に話しかける
- ●ドミノ市長に話しかけて、2回目でクイズに正常し エリクサーをもらう(※1)
- 362階のエレベーターの操作盤を調べる(資根数は 「65階」を選ぶ)
- 965階の宝箱と模型を下の写真の順番で調べて、カ -ドキーを手に入れる



- ●66階のトイレの便座に近づく(選択肢は「登ってる ようか?」を選ぶ)
- ●会議を盗み見る
- №67階で宝条たちの会話を見る
- ® [GET!!]マテリア「どく」(宝箱)
- ●68階で宝条に近づいて会話する(選択肢は「ティブ ア、頼んだぞ!」を選ぶ。
- ※1……左上の資料室で確認した数字が1なら「市長最高」、2なら「神器 低」、4なら「市長爆発」か「魔晄爆発」のどちらかが正解

□47 EATTLE サンブル: H0512+サンブル: H0512-0PTx3



サンプル: H0512 LV : 19 HP MP : 120 経験値: 300

: タリスマン

3人とも手榴弾を使い、サンプル: H0512のみを って攻撃する。また、このパトルでクラウドのリミッ トゲージを満タンにしておく。

ギル : 250 お宝

048 仲間と会話する

会話後にメニュー画面を開く必要はないので、決定が タン(●ボタン)を押して終了させる。

049 66階のエレベーターを目指す

下記の手順で行動する。

- [GET!!]マテリア「てきのわざ」(拾う)
- 266階のエレベーターの操作盤を調べる

050 独房から脱出して、ヘリポートへ向かう

下記の手順で行動する。

- ●扉に近づく(選択肢は「エアリスはどうしてるかな」 存躍(で)
- ❷扉に近づく(選択肢は「とりあえず眠っておこう」を 選(31)
- ❸部屋の外の見張り兵を調べる
- ●ティファに2回話しかける







- 6 バレットに話しかける
- 6 バレットに近づいて会話する
- **プ**ティファに話しかける
- ❸67階の左側でレッドXIIに話しかける
- ●70階でプレジデント神羅に近づく
- ●ヘリポートでルーファウスと会話する(選択肢はど ちらを選んでもかまわない)

051 69階のエレベーターの操作盤を調べる

EATTLE ハンドレッドガンナー 052 BATTLE ヘリガンナー



ハントレットカンナー			
:	18		
:	1600		
:	0		
:	330		
:	300		
	: : :		

ヘリカンナー		
LV	:	19
HP	:	1000
MP	:	0
経験値	:	250
ギル	:	200
お宝	:	ミスリルの腕輪

3人とも手榴弾を使いつづけて攻撃する。 バレットか レッドXIIIがリミットブレイクした場合は、すぐにリ ミット技を使う。ちなみに、どちらの敵も魔法防御が 高いので、魔法攻撃は有効ではない。

053 操作キャラクターがクラウドに切りかわる

メニュー画面を開く必要はないので、STARTボタン を押してウィンドウを閉じる。

054 EATTLE ルーファウス+ダークネイション



ルーファウス			
LV	:	21	
HP	:	500	
MP	:	0	
経験値	:	240	
ギル	:	400	
Jack.		Phillip Amount	

最初に『ブレイバー』でダークネイションを倒し、その あとに手榴弾を使ってルーファウスを倒す。

055 69階でティファに話しかける

QSG 操作キャラクターがエアリスに切りかわったら、 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

レッドXIIに『かいふく』『ほのお』『れいき』「いかずち」 『どく』のマテリアを装着させる。

057 神羅ビルの出口へ向かい、仲間と会話する

□58 Gバイクの操作説明の画面で、パーティー編成を変更する

⊗ボタンを押してパーティー編成画面を開き、バレッ トをレッドXIIIと入れかえる。そのあとに、START ボタンを押して終了させる。

059 ミニゲーム:Gバイク

黄色バイクのみを狙って倒す。赤色バイクが3台そろ ったあとは、トラックのやや後方で武器を振りつづけ れば、敵はクラウドを追い越さなくなるので、以降は ダメージを受けずにすむ。

OGO BATTLE モーターボール



モーターボール		
LV	:	19
HP	:	2600
MP	:	120
経験値	:	440
ギル	:	350
お宝	:	星のペンダント

手榴弾と『サンダー』で攻撃する。クラウドがリミット ブレイクした場合は、すぐに「ブレイバー」を使う。

061 スラム外辺からワールドマップへ移動する

選択肢は「行こうか!」を選ぶ。パーティー編成では、 ティファとレッドXIIをメンバーに加える。

O62 (GET!!! ラストエリクサー(棚を調べる)

宿屋2階の棚を5回調べれば入手できる。

068 宿屋2階にいる仲間に近づいて会話する

O64 BATTLE ドラゴン

セフィロスの攻撃2回で倒せる。クラウドが戦闘不能 状態になり、セフィロスが『アレイズ』をくり返すよう ならやり直す。

D65 回想シーンを下記の手順で進める

- ●宿屋2階でセフィロスに2回話しかける(選択肢は 「ああ、そうしよう」を選ぶ)
- ②集合場所でセフィロスに話しかける
- ❸ニブル山のつり橋でティファに話しかける
- ₫ニブル魔晄炉内部でセフィロスに話しかける
- ❺左の装置のバルブを調べる
- 6セフィロスに2回話しかける

066 カームで仲間と会話する

選択肢は「このまま話を続けてくれ」を選ぶ。

D67 回想シーンを下記の手順で進める

- ●神羅屋敷地下の研究室に入り、セフィロスのひとり ごとを聞く
- ❷神羅屋敷地下の研究室を出る
- 3神羅屋敷地下の書斎へ行き、セフィロスと会話する
- ●神羅屋敷から出る
- ⑤燃えているクラウドの家に入る
- ⑤ニブル魔晄炉内部でティファに話しかける
- **●**奥の部屋でセフィロスと会話する

D68 カームで仲間と会話する

選択肢は「わかったよ」を選ぶ。

グラスランドエリア

069 湿地帯を走って越える

ミドガルズオルムを避けて湿地帯を越える。接触する 直前にメニュー画面を開いてセーブをし、リセットし てからプレイデータをロードすれば、ミドガルズオル ムとの距離が離れるので、これをくり返せばバトルを せずに湿地帯を突破できる。

ミスリルマイン

ロプロ タークスと会話する

選択肢はどちらを選んでもかまわない。

ジュノン

071 武器屋で買い物をする

【売却】防弾チョッキ タリスマン 星のペンダント ガードアップ 【購入】手榴弾×51

ロ72 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

- ●クラウドにミスリルの腕輪を装備させる
- ②レッドXIIの『かいふく』をはずす
- 3クラウドに「かいふく」「ぬすむ」を装着させる ●3人とも後列に下げる

D73 入り江でプリシラと会話する

074 BATTLE ボトムスウェル



ボトムスウェル

LV : 23 HP : 2500 MP : 100 経験値: 550 ギル : 1000 お宝 : パワーリスト

手榴弾で攻撃しつつ、レッドXIIIの『バイオ』を利用し て敵を毒状態にする。味方が『水球』を受けたら、レッ ドXIIの『サンダー』で水球を壊す。

D75 人工呼吸をしてプリシラを助ける

クラウドが息を吸いこむ回数を音で確認しながら、 10回×4→1回×1の計41回分の息を吹きこむ。

ロフ5 ひと休みしたあと、イルカのジャンプに挑戦する

下記の手順で行動する。

- ●民家のおばあさんに話しかける(選択肢は「ひと休 みしよう」を選ぶ)
- ②プリシラの家の前でプリシラと会話する
- ❸入り江でプリシラに話しかける(選択肢は「やって みる」を選ぶ

ロファ イルカのジャンプを利用して、エアポートへ行く

写真の位置に移動してから●ボタンでジャンプし、1 回で成功させる。



078 新社長歓迎式典に参加する

下記の手順で行動する。

●控え室のロッカーを調べる(選択肢は「着替える」を 選ぶ)

- ②控え室でパレードの練習を行なう(選択肢は「かん」 ぺきです!」を選ぶ)
- 3パレードへの近道をする
- 視聴率を40~49%にして就任パレードを終了さ せ、エーテル×6をもらう
- **5**隊長と会話する(選択肢はどちらを選んでもかまか ない)
- ⑥控え室で見送りの練習をする(選択肢は「かんべき であります!」を選ぶ)
- **⑦** [GET!!]マテリア「てきのわざ」(上級者の館で拾う)
- ❸社長好感度を100以上にして見送りを終了させ、 フォースイーターをもらう
- ●運搬船に乗りこむ

神羅運搬船

ロフタ 神羅運搬船のイベントを進める

下記の手順で行動する。

- ●甲板でティファに話しかける(選択肢はどちらを) んでもかまわない)
 - 2 甲板でレッドXIIに話しかける
- ●貨物室でエアリスに2回話しかける(選択肢はどち らを選んでもかまわない)
- ●艦橋でバレットに2回話しかける
- ⑤甲板で仲間に近づいて会話する(パーティー編成で は、ティファとレッドXIIをメンバーに加える)
 - 6機関室へ行く

OEO メニュー画面を開き、バトルの準備をする

クラウドに、フォースイーターとパワーリストを装備 させる。

OB1 BATTLE ジェノバ・BIRTH



ジェノバ・BIRTH

: 25 LV HP : 4000 MP : 110 経験値: 680 : 800 ギル お宝 : ホワイトケーブ

手榴弾を使って攻撃する。クラウドがリミットブレイ クした場合は、すぐに「ブレイバー」を使う。

OEE2 仲間と会話する

選択肢は「めんどくさい」を選ぶ。

OB3 GETH マテリア「イフリート」(拾う)

マテリアを拾ったあとは、機関室の出口へ向かい、置 択肢は「おりる」を選ぶ。

コスタ・デル・ソル

084 仲間と会話する

2回ある選択肢は、どちらを選んでもかまわない。

וועעעבל

DB5 足場がくずれて落ちそうになったときは、® ボタンを押してジャンプする

DBB 分岐路の上側の道を進み、小屋に入る

選択肢は「操作する」を選ぶ。

OB7 BATTLE ボム(ランダムエンカウント)

北コレルに到着するまでにボムとエンカウントし、ボムの右腕を盗んでから逃げる。連が悪いとボムになかなか遭遇しない場合もあるので、**の85**の前にセーブを行ない、やり直せるようにしておく。

北コレル

DBB バレットに話しかける

DB9 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

クラウドが装備しているパワーリストをはずす。

090 よろず屋で買い物をする

(売却)ホワイトケープ パワーリスト (購入)興奮剤×20 鎮静剤×20

091 武器屋で買い物をする

【購入】ファイアカクテル×10

092 ロープウェイ乗り場で仲間と会話する

選択肢は「乗る」を選ぶ。

ゴールドソーサー

093 入口の係員に話しかける

選択肢は「3000ギル払う」を選ぶ。

□94 レッドXⅢに話しかける

選択肢は「いっしょに行く」を選ぶ。

095 ワンダースクェアでケット・シーと会話する

□□□ メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

- ●レッドXIIのマテリアをすべてはずす
- ●ケット・シーの「あやつる」をはずし、「ほのお」「れいき」「いかずち」「どく」「イフリート」「シヴァ」を装着させる
- ⑤ クラウドの『ぬすむ』をはずし、『あやつる』と『てきのわざ』×2を装着させる

□□フ バトルスクェアへ向かう



コレルプリズン

098 ケット・シーで敵を倒していく

ニブル山でのマテリアキーパー戦までに、ケット・シーで40体以上の敵を倒し、『スロット]を修得させる。コレルプリズンで10体前後、半族の洞窟で20体前後を倒したのち、残りはワールドマップを移動中にエンカウントした敵を倒せばいい。『イフリート]や『アクアブレス』で敵全体を攻撃し、ケット・シーのMPが減ったらエーテルで回復させるのが効率的。

D99 元村長の家でバレットと会話する

パーティー編成では、ケット・シーをメンバーに加える。

100 セーブをしてからバトル回数の調節を行なう

101に備えて、コレルプリズンでセーブ後、下記の 手順でバトル回数を調整する。

- ●プレイステーション2本体のリセットボタンを押してリセットをする
- ②プレイデータをロードし直して、コレルプリズンからプレイを再開する
- ❸セーブポイントのひとつ上のマップで、敵と2回エンカウントする(『イフリート』を使って倒す)
- ダインのアジト手前のマップまで移動する

101 BATTLE デスクロー×2(ランダムエンカウント)

100の手順を行なってから敵とエンカウントする と、相手はかならずアスクロー×2になる。デスクロ - 1体をあやつって[レーザー]をラーニングしたら、 ファイアカクテルと手榴弾を使って2体とも倒す。

102 BATTLE ダイン



ダイン

LV : 23 HP : 1200 MP : 20 経験値 : 600 ギル : 750 お宝 : 銀の腕輪

ボムの右腕を使って一撃で倒す。敵のHPがゼロになったときに『モロトフカクテル』を使われた場合は、タイムロスになるのでやり直す。

103 チョコボレース出走の準備をする

下記の手順で行動する。

- ●エレベーターでエストと会話する(選択肢は「興味ない」を選ぶ)
- ❷ [GET!!]マテリア「ラムウ」(拾う)
- ③ふたたび現れたエストに話しかける(選択肢は「いや、 いい」を選ぶ)

104 ミニゲーム:チョコボレーシング

下記の手順で操作し、1回目のレースで勝利する。

- ●SELECTボタンを押して手動モードに切りかえる ●スタミナ回復のため、R1+R2ボタンを押しつづ
- ②スタミナ回復のため、R1+R2ボタンを押しつつける
- ⑤トップになるまで⑥ボタンを押しつづけてダッシュ
 する
- ●ボタンを離し、方向キーの左右で2位のチョコボの進路をふさぎつつ、スタミナを回復させる
- スタミナが9割程度まで回復したら、残りのコース をダッシュで走り抜ける
- ●ゴールしたらSTARTボタンを押しつづけて、3着 以降がゴールするシーンをカットする

105 バギーを入手して、ワールドマップに出る

パーティー編成では、バレットをティファと入れかえる。

ゴールドソーサーエリア〜コスモエリア

106 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

- 下記の手順で、バトルの準備をする。
- ●鎮静剤をケット・シーに使用する
- ②クラウドの『てきのわざ』をひとつはずす③ケット・シーに『てきのわざ』を装着させる

107 BATTLE キマイラ(ランダムエンカウント)

バギーに乗ったまま、ゴールドソーサーエリアの砂漠 地帯を移動して、キマイラとエンカウントする。バト ルがはじまったら、最初にティファが手榴弾を使用し たあと、クラウドがキマイラをあやつって「アクァブ

かがはしまったり、取例にディノアか手榴弾を使用したあと、クラウドがキマイラをあやつって『アクアブレス』をラーニングし、直後にケット・シーが『アクアブレス』を使ってトドメを刺す。

103 コスモキャニオンの少し手前で、バギーから降りる

コスモキャニオン

109 コスモキャニオンのイベントを進める

下記の手順で行動する。

- ●入口で男に話しかける(選択肢ば知らないな」を選ぶ)
- ②レッドXIIに話しかける
- **③ブーゲンの研究室でレッドXIII**に話しかける
- ●無用の扉の右側にある部屋でケット・シーに話しかける(パーティー編成では、誰を加えてもいい)
- ⑤天文台でブーゲンハーゲンに話しかける
- コスモキャンドルでバレット、ティファ、エアリス に話しかける
- ●レッドXIIIに話しかける(パーティー編成では、ケット・シーをメンバーに加える)

110 扉の前にいるブーゲンハーゲンに話しかける

選択肢は「ああ……」を選ぶ。

111 岩でふさがれた通路の左側にあるくぼみの奥を調べる

選択肢は「くずしてみる」を選ぶ。

112 BATTLE スティンガー

スティンガーとのバトルは、クラウドが『レーザー』→ レッドX皿がファイアカクテル→ケット・シーが『アク アブレス』、の順に行動して倒す(**113**も同様)。

113 BATTLE スティンガー

114 BATTLE ギ・ナタタク+ソウルファイア×2



ド・ナタタク LV : 29 HP : 5500

MP : 200 経験値 : 1400 ギル : 3000

お宝 : ワイザーロッド ギ・ナタタクにエリクサーを使って一撃で倒す。

115 (日ヨエリ マテリア『じゅうりょく』(拾う)

116 洞窟の奥へ進み、レッド XIII のイベントを見る

イベントが終わったあとのパーティー編成では、ティファとケット・シーをメンバーに加える。

マラニブル川

117 [2]の数字が書いてあるパイプに入る

118 (日ヨエ) オーバーソウル(拾う)

119 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

- ●興奮剤をケット・シーに使う
- ❷ケット・シーのリミットレベルを2にセットする

120 BATTLE マテリアキーバー



マテリアキーパー

LV : 38 HP : 8400 MP : 300 経験値 : 3000 ギル : 2400

お宝 : ジュエルリンタ ケット・シーがリミットフレイクしたら、すぐに「スロ ット」で「オールオーバー」の役をそろえて一撃で向す。

ロケット村

121 ロケット村のイベントを進める

下記の手順で行動する。

- ●シドの家の裏庭でシエラと会話する
- ●ロケットのなかでシドに話しかける(選択肢はにのロケットのこと、教えて」を選ぶ)

なお、「トライン」をラーニングする必要はない。

- ❸シドの家の裏庭へ向かい、シエラと会話する
- シドの家の外でシドとルーファウスの会話を聞く
- ⑤シドの家の裏庭でパルマーと会話する

122 BATTLE バルマー



パルマー

LV : 38 HP : 6000 MP : 240 経験値: 1800 ギル : 5000

お宝 : エジンコート

『魔晄銃』を受けてケット・シーがリミットブレイクしたら、すぐに『スロット』で『オールオーバー』の後をそろえて一撃で倒す。

₹ 北コレル

123 どうぐ屋で買い物をする

【購入】フェニックスの尾×21 テント×5

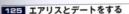
ジ ゴールドソーサー

124 キーストーン入手のイベントを進める

下記の手順で行動する。

- ●入口の係員に話しかける(選択肢は「3000ギル払う」を選ぶ)
- ●バトルスクェアでキーストーンを調べて、ディオと 会話する(選択肢は「何をすればいい?」を選ぶ)
- 3 1戦目の敵からL1+R1ボタンを押して逃げる
- ①ロープウェイの係員に近づいて会話する
- ホテルで仲間と会話する(選択肢はどちらを選んでもかまわない)





下記の手順で行動する。

- ●客室でエアリスと会話する(選択肢はどちらを選ん でもかまわない)
- ②イベントスクェアへ行く(選択肢は「兵士」→「王様 を~倒せ~」→「王~様~」の順に選ぶ)
- 3ラウンドスクェアへ行く(ゴンドラ内では方向キー の左右を押さないように注意)
- ●ゴンドラから降りて、エアリスと会話する(選択肢 はどちらを選んでもかまわない)

126 ケット・シーを目撃する

ケット・シーはバトルスクェアへ逃げるが、ほかのス クェアへはいっさい寄らずに、チョコボスクェアのチ ケット売場へ向かう。

| 127 | チケット売場でケット・シーを追いかける

128 (日ヨエリ エリクサー(仕掛けを調べる)

客室の右上の仕掛けを調べる。

129 仲間と会話する

パーティー編成では、バレットをケット・シーと入れ かえる。

古代種の神殿

130 古代種の神殿のイベントを進める

下記の手順で行動する。なお、131に備えて、古代 種の神殿でのエンカウントバトルでケット・シーのリ ミットゲージを満タンにしておく。

- ●台座を調べて、神殿内部に入る
- @[GET!!]エーテルターボ(拾う)
- 3ツォンとセフィロスのやり取りを見る
- ●時の大穴の針を10時30分に合わせる(「自分で動 かす」を選んだあとに「時を進める」を4回選ぶ)
- ●エアリスと会話する(選択肢はどちらを選んでもか まわない)
- む古代種の思念をつかまえて扉を開く(最上段の 位置から●ボタンで飛び降り、⑤の穴へ入ってつか まえる。そのあとは、●の穴へ入り、出てきた●の 穴へ再度入って ●の穴から出てくる)



→ 壁画の間でセフィロスと4回会話する

131 BATTLE レッドドラゴン



レッドドラゴン : 39 6800 MP 300 経験値: 3500 : 1000 ギル お宝 : ドラゴンの腕輪

ケット・シーの『スロット』で『オールオーバー』の役を そろえて一撃で倒す。

132 (日日丁!! マテリア「バハムート」(拾う)

133 神殿の模型を調べる

選択肢は「ゆらす」→「わかった……仕方ない」の順に 選ぶ。

134 BATTLE デモンズゲイト

デモンズゲイト

HP : 10000 MP : 400 経験値: 3800 ギル : 4000

: ギガースの腕輪

お宝 『落盤』などを受けてケット・シーがリミットブレイク したら、すぐに『スロット』で『オールオーバー』の役

135 セフィロスに黒マテリアを奪われる

をそろえて一撃で倒す。

イベント中は進行のジャマにならないように、操作キ ャラクター(少年のクラウド)を画面端のほうへ移動さ せる。

ゴンガガ

136 ベッドで目覚めて、仲間と会話する

選択肢はどちらを選んでもかまわない。

137 (日本!!! エクスポーション(宝箱)

ワールドマップでメニュー画面を開き、バ ティー編成を変更する

パーティー編成では、バレットをケット・シーと入れ かえる。

ボーンビレッジ

139 『ルナハープ』を発掘する

『ルナハープ』が埋まっている位置はつねに決まってい るので、発掘員をひとりも雇わずに下の写真の位置を 指定する。



140 (日ヨエ!!! マテリア「クジャタ」(拾う)

眠りの森が目覚めたあと、少し右寄りを移動していれ ば、マップの右上あたりでマテリアを拾える。

忘らるる都

141 右のマップの民家2階のベッドでひと休みする

選択肢は「はい」を選ぶ。

142 (日耳出 マテリア「てきのわざ」(拾う)

143 GET!! エリクサー(宝箱)

144 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

●クラウドにドラゴンの腕輪を装備させる

②ティファにオーバーソウル、ギガースの腕輪を装備 させる

3クラウドに『てきのわざ』を装着させる

145 祭壇でエアリスに剣を振り上げる

クラウドがエアリスに近づいて剣を持ったあとは、方 向キーを押さずに●ボタンを連打する。

146 BATTLE ジェノバ・LIFE



ジェノバ・LIFE LV : 50

HP 10000 MP 300

経験値: 4000 ギル : 1500 お宝 : ウィザードブレス

敵の攻撃を受けてケット・シーがリミットブレイクし たら、すぐに『スロット』で『オールオーバー」の役を そろえて一撃で倒す。なお、「アクアブレス」をラーニ ングする必要はない。

147 DISC 1終了

プレイ時間は、ディスクの入れかえ中も経過するので、 ディスクの入れかえ前にセーブ→DISC 2に入れかえ →リセットをしてプレイデータをロード、という手順 を踏むことで、ディスクの入れかえにかかった時間が カウントされないようにする。





サンゴの谷洞窟

148 (日ヨ田) 天雷の腕輪(宝箱)

149 (日ヨル) ラストエリクサー(宝箱)



マー アイシクルロッジ

150 民家の壁にかかっている地図を調べる

選択肢は「地図をとる」を選ぶ。

151 崖のほうへ行き、イリーナと会話する

選択肢は「それでも行く」を選ぶ。イリーナのバンチは、 方向キーの⇒を押しながら●ボタンを連打して避ける。

152 民家の男の子に話しかける

153 スノーボードを調べて、入手する

154 ミニゲーム:スノーゲーム

途中の分岐点は、1回目は右、2回目は左へ進む。最 後の大ジャンプをした時点で、画面左上の表示タイム が2分35秒を超えているようならやり直す。

大水河

155 ガイアの絶壁を目指す

下記のルートで移動する。

- ●一本杉から左へ3マップ移動する
- ❷丸太橋から左上へ2マップ移動する
- ❸人面岩から右上へ3マップ移動する
- ●大雪原を北へ移動する(マップに入ったときは、東 を向いている)

ガイアの絶壁

156 絶壁①を登る

157 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

ケット・シーに天雷の腕輪を装備させる。

158 (BATTLE スティルヴ(ランダムエンカウント)

ツインヘッド戦までに、スティルヴとエンカウントし ておく。バトルがはじまったら、敵をあやつって「マ ジカルブレス」をラーニングしたあと、ファイアカク テルとケット・シーの『マジカルブレス』を使って倒す。

159 (日ヨ丁!! リボン(宝箱)

160 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

ケット・シーにリボンを装備させる。

161 岩を調べて崖から落とす

選択肢は「落とす」を選ぶ。岩を押したあとは、転がり 落ちるのを最後まで見届ける必要はないので、きた道 をすぐに引き返す。

162 絶壁②を登る

163 (日本) エリクサー(宝箱)

164 **BATTLE** つらら+イビルヘッド×3

イビルヘッドは無視して、つららを『レーザー』で一撃 で倒す(166、168も同様)。

165 バトル後の選択肢で「いいえ」を選ぶ

166 **EATTLE** つらら+イビルヘッド×3

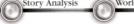
167 バトル後の選択肢で「いいえ」を選ぶ

168 **BATTLE** つらら+イビルヘッド×3

169 バトル後の選択肢で「はい」を選ぶ

170 絶壁③を登る





171 (BATTLE) ツインヘッド(左首/右首)



ツインヘッド (左首/右首)

: 43 HP 18000 MP 350 経験値: 2200

ギル : 1500

: 双龍の牙 (左首のみ) お宝

敵の攻撃を受けてケット・シーがリミットブレイクし たら、すぐに『スロット』で『オールオーバー』の役を そろえて一撃で倒す。

172 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。なお、クラウド とティファの戦闘不能状態は、ジェノバ・DEATH戦 の直前で解除する。

- ●クラウドの『かいふく』をはずす
- ②ケット・シーの『てきのわざ』をはずし、「かいふく」 を装着する

173 絶壁4を登る

竜巻の迷宮

174 クレーターで黒マントの男に話しかける

175 大気の壁(1回目)を越える

立ち止まらずに走り抜ける。

176 大気の壁(2回目)を越える

手前で一度立ち止まり、気流がふたつ通り過ぎたあと に走り抜ける。

177 BATTLE ジェノバ・DEATH



ジェノバ・DEATH : 55 HP : 25000

MP : 800 経験値: 6000 ギル : 5000

: リフレクトリング

ケット・シーの『スロット』で『オールオーバー』の役を そろえて一撃で倒す。リミットゲージが満タンではな い場合は、敵の攻撃を受けてためる。

178 レッドXIIに話しかける

選択肢は「レッドXIIIにあずける」を選ぶ。

179 ティファに話しかける

180 (日ヨエリ ポイズンリング(宝箱)

181 大気の壁(3回目)を越える

手前で一度立ち止まり、5回目のイナズマが落ちたあ とに走り抜ける。

182 中心部でのイベントを進める

下記の手順で行動する。

- ●ニブルヘイムの入口で、ティファに話しかける
- ❷炎に包まれた場面で、セフィロスに話しかける
- ❸ティファに2回話しかける
- ●レッドXIIから黒マテリアを受け取る

ジュノン支社

188 バレットに話しかける

184 BATTLE 親衛隊員×2

バトルから逃げる。

185 バレットを操作してイベントを進める

下記の手順で行動する。

●ガス室への扉を調べて、●ポタンか方向キーのいず れかの方向を3回入力する

- ②ケット・シーに話しかける
- ❸エアポートで飛空艇に近づく

186 ティファを操作してイベントを進める

下記の手順で行動する。

- ●カギを取り、両手の力セをはずす(ボタンを◆→◆ → ▲ → ● + ▲ → ● の順に押す)
- ∂部屋のスミのスイッチを調べる
- ❸ガス室の扉を調べる
- ●キャノンの先端でスカーレットと会話して、平手打 ち対決をする(一度反撃したあとは、●ボタンを押 さずに5回平手打ちを受ける)

ハイウインド

187 ハイウインドのイベントを進める

下記の手順で行動する。

- ●操縦室で仲間と会話する
- ②レッドXIIに話しかける
- ❸パイロットに話しかける ●作戦会議室でクルーに話しかけて、パーティー編成
- を決定する(メンバーには誰を加えてもいい)
- 6操縦室でパイロットに話しかける(選択肢は「いく」 を選ぶ)

ミディール

188 治療所に近づく

ハイウインド

189 作戦会議室でクルーに話しかける

パーティー編成では、レッドXIIIとケット・シーをメン バーに加える。

190 ブリッジでパイロットに話しかける

選択肢は「いく」を選ぶ。



マコレル山

191 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

- ●ケット・シーにウィザードブレスを装備させる
- ●ケット・シーの「へんしん」をはずし、「マジカルブレス」のみラーニングしている「てきのわざ」を装着させる
- 3シドに『てきのわざ』を装着させる
- ●レッドXIIに『てきのわざ』を装着させる

192 コレル魔晄炉にいる神羅兵に近づく

193 **BATTLE** 親衛隊員×2

193~199のバトルでは、敵の種類に応じて以下 の攻撃で倒す。MPが足りない場合は回復しておく。

- ●親衛隊員……『マジカルブレス』
- ●ガスダクター……「マジカルブレス」×2
- ●ウルフラマイター……[オールオーバー]
- ●イーグルガン……『レーザー』×2→ケット・シーの 『マジカルブレス』

194 レバーを操作して、列車に追いつく

方向キーの↑と❷ボタンをタイミングよく交互に押して、10秒前後で列車に飛び移る。

195 BATTLE ガスダクター

- 196 BATTLE ガスダクター×2
- 197 BATTLE ウルフラマイター
- 198 **BATTLE** イーグルガン
- 199 BATTLE 親衛隊員

200 レバーを操作して、列車を止める

会話を●ボタンで進めながら、方向キーの↓と◆を同時に押して、列車を止める。

コンドルフォート

201 コンドルフォートで村長の話を聞く

下記の手順で行動する。なお、コンドルフォートの入口にいる男は、話しかけずに横を通り抜ける。

- ●村長に話しかける
- ●見張り小屋で男に話しかける(選択肢は「もうじゅうぶんだ」→「準備はできている」の順に選ぶ)

202 ミニゲーム:シミュレーションバトル

下記の手順で行動し、ミニゲームに勝利する。

- ●戦闘前に、最前線のすぐ手前にファイターを1体配置する
- ●戦闘を開始したらL1ボタンを押して、ミニゲーム の進行速度を遅くする
- ●最前線のすぐ手前にファイターを配置、というのを 5回くり返す
- ●最前線のすぐ手前にアタッカーを2体配置し、敵ユニットを対象に移動指示を出す
- ●R1ボタンを3回押して、ミニゲームの進行速度を 速くする

203 村長からヒュージマテリアをもらう

下記の手順で行動する。なお、●のあとに山の頂上へ 行き、『フェニックス』を入手する必要はない。

- ●見張り小屋で男と会話する
- ②村長に話しかける

ミディール

204 マテリア屋で買い物をする

【売却】ワイザーロッド エジンコート ジュエルリング ポイズンリング リフレクトリング マテリア「へんしん」

【購入】マテリア「HPアップ」×6

205 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

- ●鎮静剤を3人に使用する
- ②ケット・シーに「ぬすむ」を装着させる③レッドXIIIのマテリアをすべてはずす
- シドのマテリアをすべてはずす

206 治療所でティファに話しかける

207 BATTLE アルテマウェボン

アルテマウェボンは、相手全体に「クエイク」・相手体に通常攻撃・相手全体に「アルテマビーム」・バトルから離脱、の順番で行動する。ケット・シーは吸の指輪を盗み、仲間はエクスボーションを使ってアット・シーのHPを回復する。途中でケット・シーの語表示能状態になったり、敵がバトルから離脱するまで、呪いの指輪を盗めなかった場合はやり直す。

ライフストリーム

208 ライフストリームのイベントを進める

下記の手順で行動する。

- ●画面の上側にいるクラウドに話しかける
- ❷画面の上側へ移動する
- 3 二ブルヘイムの入口でクラウドに話しかける
- ▲画面の左側にいるクラウドに話しかける
- 6 画面の右側にいるクラウドに話しかける
- 6 少年のクラウドに話しかける
- クラウドの影に話しかける
- 3 画面の上側(ニブルヘイムの入口)へ移動する
- クラウドに話しかける

ウハイウインド

209 作戦会議室の出口へ向かい、パーティー編成を決定する

パーティー編成では、ティファとケット・シーをメンバーに加える。

210 パイロットに話しかける

選択肢は「行くです」を選ぶ。











ジュノン

211 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

- ●ティファに呪いの指輪を装備させる
- ●ティファの武器に『HPアップ』×4を、防具に『てきのわざ』を装着させる
- € クラウドに「てきのわざ」を装着させる

212 エレベーター前の見張りの兵士に話しかける

選択肢は「しかたない」を選ぶ。

213 エレベーターのスイッチを調べる

214 **EATT E** 神羅潜水兵×2

215~233(220をのぞく)のバトルでは、基本的に『アクアブレス』や『マジカルブレス』を使う。

215 **EATTLE** 神羅潜水兵×2

216 エレベーターのスイッチを調べる

217 壁のスイッチを調べる

218 EATTE 神羅潜水兵×3(はさみうち)

画面手前側を巡回している神羅兵に接触することなく 先へ進み、はさみうちのバトルに突入する。左側にいる敵は、ティファの『たたかう』で倒す。

219 (BATTLE 海底警備兵×2

220 (BATTLE) キャリーアーマー+右腕+左腕



キャリーアーマー			
LV	:	45	
HP	:	24000	
MP	:	200	
経験値	:	2800	
ギル	:	4000	
お宝	:	ゴッドハンド	

ケット・シーの『スロット』で『オールオーバー』の役を そろえて一撃で倒す。

221 (BATTLE 神羅潜水兵×2

222 EATTLE 神羅潜水兵×2

228 EATTE 神羅潜水兵×3(はさみうち)

224 操縦室で、隊長たちを捕らえる

選択肢は「ほりょにしとく」を選ぶ。

225 操縦席にすわり、潜水艦ゲームに挑戦する

選択肢は「席にすわる」→「ミッション開始!!」の順に選ぶ。

226 ミニゲーム:潜水艦ゲーム

●ボタンを押して敵の後方ギリギリまで接近し、その 状態で魚雷(●ボタン)を連射して攻撃する。赤い潜水 艦を15秒前後で撃沈できなかった場合はやり直す。

沙海底

227 キーアイテム『古代種の鍵』を入手する

ロケット村

228 ワールドマップでメニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

- ●テントを使用する
- ❷「PHS」を選び、ケット・シーをシドと入れかえる

229 アイテム屋で買い物をする

【購入】マテリア「ひっさつ」 マテリア「バリア」 マテリア「りだつ」

230 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。なお、**234**までにティファは自分自身を攻撃して、瀕死状態になっておく。

- チィファに「ひっさつ」を装着させる
- ②クラウドに『りだつ』を装着させる

231 BATTLE 親衛隊員×2

232 BATTLE 親衛隊員×2

288 EATTLE 上級戦闘員+親衛隊員×2

234 EATILE タークス:ルード+親衛隊員×2



タークス:ルード			
LV	:	42	
HP	:	9000	
MP	:	240	
経験値	:	3400	
ギル	:	3000	
お宝	:	ハイポーション	

ティファが『ひっさつ』を使って、ルードを一撃で倒す。 攻撃が命中しなかった場合はやり直す。

235 BATTLE 上級戦闘員

ティファが『ひっさつ』を使って一撃で倒す。

286 ヒュージマテリアが入っているカプセルに 近づいて、シドと会話する

287 コンソールパネルを調べて、パスコードを入力する

選択肢は「はい」を選ぶ。パスコードはボタンを ●→ ● → ◆ → ◆ → ◆ の順に押せばいい。

ハイウインド

288 パイロットに話しかける

選択肢は「行きましょう」を選ぶ。

→ コスモキャニオン

239 ブーゲンハーゲンに話しかける

ヒュージマテリアを預けたあとは、ヒュージマテリア に近づいて、「下にもどろう」を選択する。

シハイウインド

240 パイロットに話しかける

選択肢は「行きましょう!」を選ぶ。

忘らるる都

241 水に映るエアリスの映像を見る

ミッドガルエリア

242 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

飛空艇でミッドガルの北の海岸に下りたら、下記の手 順でバトルの準備をする。

- ●「PHS」を選び、シドをケット・シーと入れかえる
- ②ケット・シーに『バリア』を装着させる

243 EATTLE ダイヤウェポン



3	ダイヤウェポン					
	LV	:	49			
	HP	:	30000			
ì	MP	:	30000			
Š	経験値	:	35000			
	ギル	:	25000			
я	Anche					

敵の攻撃を受けてケット・シーがリミットブレイクし たら、すぐに『スロット』で『オールオーバー』の役を そろえて一撃で倒す。トドメを刺したときに全員が生 存していなかった場合はやり直す。

244 パイロットに話しかける

選択肢は「は、はい、行きましょう」を選ぶ。

245 大空洞上空へ向かう

246 ミッドガル上空へ向かう

選択肢は「いいえ」を選ぶ。

ミッドガル

247 螺旋トンネルでのタークス戦を回避する

回避法はP.471を参照。

248 BATTLE プラウド・クラッド+ジャマーアーマー



プラウド・クラッド				
LV	:	53		
HP	:	60000		
MP	:	320		
経験値	:	7000		
ギル	:	10000		
お宝	:	ラグナロク		

ケット・シーの『スロット』で『オールオーバー』の役を そろえて一撃で倒す。リミットゲージが満タンではな い場合は、敵の攻撃を受けてためる。

249 (日ヨT!!! エリクサー(宝箱)

250 (GET!! ミスティール(宝箱)

251 セーブポイントでセーブを行なう

一度セーブを行なったら、マテリア『HPアップ』や魔 法マテリアなどを利用して、パーティーメンバー3人 の最大HPの合計が7777になるような組み合わせを 探す。そのような組み合わせがない場合は、ダイヤウ ェポン戦かプラウド・クラッド戦の前からやり直す(レ ベルが上がったときのHPの上昇量はある程度ランダ ムで決まるため)。

252 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

プレイデータをロードし直したあと、下記の手順でバ トルの準備をする。

- ●『ケアル』でケット・シーのHPを回復する
- ②クラウドにラグナロクとミスティールを装備させる
- ③パーティーメンバー3人の最大HPの合計が7777 になるように、マテリアをつけかえる
- ●ケット・シーを後列に下げる

253 ケット・シーのリミットゲージをためる

256に備えて、セーブポイントから宝条のところま で移動するあいだのランダムエンカウントを利用し て、ケット・シーのリミットゲージをためる。

254 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

宝条に話しかける前に、『ケアル』かラストエリクサー を使って、仲間のHPを全回復させる。

255 宝条に近づいて会話する

BATTLE 宝条

256 EATTLE ヘレティック宝条+右腕+左腕 BATTLE 極限生命体宝条NA

宝条		
LV	:	50
HP	:	130
MP	:	250
経験値	:	0
ギル	:	0
4342		

LV	:	55
HP	:	26000
MP	:	200
経験値	:	0
ギル	:	0
お宝	:	-

ヘレティック宝条



極限生命体宝条NA LV : 58 HP : 30000 MP : 100 経験値: 25000 : 6000

: パワーアップ

お宝 宝条が『カプセル』を使ってくる前に、ケット・シーが 『スロット』で『合体』の役(デブモーグリの絵柄×3)を そろえ、"オール7 フィーバー!"を発動して倒す。

ギル

257 DISC 2終了

プレイ時間は、ディスクの入れかえ中も経過するので、 ディスクの入れかえ前にセーブ→DISC 3に入れかえ →リセットをしてプレイデータをロード、という手順 を踏むことで、ディスクの入れかえにかかった時間が カウントされないようにする。









大空洞内部

258 大空洞内部へ向かう

選択肢は「よし、行くぞ!」を選ぶ。

259 GヨT!! セーブクリスタル(宝箱)

最終セーブポイントを作るために必要なので、忘れす に入手しておく。

260 分岐点(1回目)で左へ進む

クラウドだけは左へ、残りの仲間は右へ進ませる。

261 分岐点(2回目)で下へ進む

262 合流地点手前で、セーブクリスタルを使用する



→ 大空洞最下部

263 星の体内へ向かう

選択肢は「そろそろ行こう」を選ぶ。パーティー編成で はケット・シーをメンバーに加える(もうひとりは誰で もいい)。

星の体内

264 メニュー画面を開き、バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。なお、星の体内 で敵とエンカウントした場合は、L1+R1ボタンを押 しながらケット・シーが『エスケプ』を入力して逃げる。

- ●興奮剤をケット・シーに使う
- ②クラウドのマテリアをすべてはずす
- ❸ケット・シーに天雷の腕輪とリボンを装備させる
- ●ケット・シーに「かいふく」「バリア」「りだつ」「HPア ップ』を装着させる

265 BATTLE ジェノバ・SYNTHESIS A+B+C



ジェノバ·SYNTHESIS

4 000		CILLIAND
LV	:	61
HP	:	60000
MP	:	600
経験値	:	60000
ギル	:	0
お宝	:	

敵の最初の攻撃のあと、双龍の牙かてきのわざ「マジ カルブレス』を使ってケット・シー以外の味方を戦闘不 能状態にしてから、『スロット』で「オールオーバー」の 役をそろえて敵を一撃で倒す。

266 バトルの準備をする

下記の手順で、バトルの準備をする。

- ●ジェノバ・SYNTHESIS戦と同じメンバーをパーテ ィーに加える
- ❷興奮剤をケット・シーに使う(すでにいかり状態の 場合は不要)
- 3ケット・シーを前列に出す
- ●ケット・シーの最大HPが3600~4400になるよ うに、適当なマテリアを装着させる(『バリア』はか ならず装着させる)
- ⑤エリクサーでケット・シーのHPとMPを回復する

267 BATTLE リバース・セフィロス A~E



リハー	/	・セノイロス
LV	:	61
HP	:	40000
MP	:	400
経験値	:	
ギル	:	
お宝	:	

最初に敵の攻撃を受けた時点でリミットブレイクする が、そのままコマンドを入力せずに待つ。つぎに敵が 使う『サンダガ』でHPが全回復したら、すぐに「スロ ット』で『オールオーバー』の役をそろえて一撃で倒す。

268 BATTLE セーファ・セフィロス



セーファ・セフィロス				
LV	:	70		
HP	:	80000		
MP	:	680		
経験値	:			
ギル	:			
お宝	:	_		

敵は最初に『ウォール』を使うので、ケット・シーは自 分に『マバリア』を使う。つぎに敵が使う『シャドウフ レア』をマバリア状態で耐えてリミットブレイクした ら、すぐに『スロット』で『オールオーバー』の役をそ ろえて一撃で倒す。

」エンディング

269 BATTLE セフィロス

コマンドを入力せずに、わざと敵の攻撃を受ける(力 ウンターが発動して一撃で敵を倒せる)。

270 エンディングムービー

271 スタッフロール

272 『FFVII』タイトルロゴ表示



- 266で確認したタイムに実際に経過した時間を加算したもの



#4

尾自我之赤師

□必勝デートマニュアル

②シークレットΩ

③バトルアルバム

④ 初期設定資料FILE

⑤野村哲也PRESENTS 設定原画ギャラリー

6 FFVI in Other Games

□『FFVI』を創った男たち~開発スタッフ座談会~

⑧「コンピレーション オブ FFVⅡ」作品紹介

⑨小説「星を巡る乙女」





あこがれの彼女となびととき

デートマニュアル

『FFVII』最大の謎と言えば、ゴールドソーサーでのデートイベント。どうしても意中の相手とデートできない、というキミのために、彼女のハートをゲットする必勝テクを伝授しよう。これさえ読めば、気になるあの娘とステキな夜が過ごせるはずだ!

男クラウド、一世一代の大勝負?

デートイベントとは?

キーストーンを入手したクラウドたちは、ローブウェイの故障からゴールドソーサーでの一泊を余儀なくされる(→P.148)。 やむなくゴーストホテルの一室で休息をとるクラウド。そこへ、エアリス、ティファ、ユフィ、バレットのうち誰かがやってきて夜の観光に誘う——こうして、何が起こるかドキドキのデートイベントがはじまるのだ。ちょっぴりニブいクラウドは、誘ってくれた彼女(彼?)の気持ちに、はたしてどこまで応えられるのか?

前から思っとったんですが、クラウドさんのまわりってかわいい娘ばっかですな~。そんな娘とデートなんて、ホンマうらやまし~。かわってほしいわ~。え? バレットさんが誘いにくることもあるんでっか? ど、どんなデートになるんやろ……。

相手がいなけりゃデートはデキヌ!

アノ娘に誘ってもらうには?

デートイベントは、相手に誘ってもらうところからスタートするため、誰とデートするかをこちらから選ぶことはできない。つまり、目当ての娘とデートするには、いかに"誘ってもらえるよう仕向ける"かがポイントとなる。

では、具体的にどうすればいいかというと、答えは単純明快、その娘に好かれるようにしていけば OK。じつは、デート相手の候補となる4人には、クラウドに対する「好感度」という、画面には表示されない数値が設定されている。デートイベントがはじまる時点で、好感度がもっとも高いキャラクターが、クラウドをデートに誘ってくるわけだ。

ちなみに、好感度の変化は、会話中の選択肢によるものがほとんどで、基本的に相手を喜ばせれば好感度は上がり、怒らせると下がる。何気ない会話のようでも、彼女たちは聞き逃すことなくクラウドを評価しているので、選択肢は慎重に選んでいこう。

覚えておくべきボイントはふたつ。「デートの相手は 好感度で決まる」「好感度は日ごろの行動で変化する」 っちゅ~とこですな。ま~つまるところ、最高点を うのやから、目当ての娘の点数をかせぎつつ、ほかの 娘の点数を低めに抑えるのがコツっちゅうわけや。 あんまりみなさんにイイ顔しようと思てますと、意外な 娘から誘いを受けてまうかもしれまへんで?



※P.452~455の記事内にある各キャラクターのセリフは、本書スタッフが創作したものです

キミの目当てはどの娘かな?

ターゲット分析

クラウドのデート相手となる4人は、個性豊かで 好みもさまざま。ここでは各キャラクターの解説と ともに、気をひくために注意すべきポイントを紹介 しよう。恋のパートナー獲得の手助けにしてほしい。

TPI

ティファとの関係を尋ねてくるなど、恋愛に積 極的なエアリス。しかし、注意していると、彼女 のセリフは「私のことが好きなんでしょう?」と問 いかけるものばかりで、エアリス自身の気持ちは ほとんど語られていないことに気づく。もっとも、 これは恋愛における彼女のテクニック。そんな駆 け引きを仕掛けてくること自体が、彼女の好意を 代弁しているのだから、無視するでもなく振りま わされるでもなく、マイペースで対応して、逆 に彼女をヤキモキさせてもかまわない。



エアリスちゃん、いいじゃ ねぇか。上目づかいなしぐ さがオレ様は好きだね。言 い出したら聞かねぇトコが あるけど、ハッキリ言って くれるぶん、わかりやすく て助かるぜ。シエラにも見 習ってほしいモンだな。

たら

を

M

H

来

6

POINT

0000000000000 伍番街の教会での再会以来、 何かとクラウドを気にかけるそ ぶりを見せるエアリスは、4人 のなかでもっとも好感度が上が りやすいキャラクターだ。 ふつ うにゲームをプレイしていれば、 エアリスの好感度が、ユフィや バレットより低くなることはま ずない。つまり、エアリスとデ ートするには、ティファの好感 度が上がりすぎないように注意 しておくだけでいいわけだ。

ティファ

物語序盤から、いろいろとクラウドの世話を焼 き、軽口をたたくティファだが、奥手な彼女は、そ れ以上男女の関係に踏みこもうとはしない。そう した態度は、恋のライバル・エアリスの登場後も変 わらずつづくことになる。とはいえ、急接近して いくエアリスとクラウドに、ティファが無関心で いるわけではない。彼女はつとめて平静をよそお っているが、内心おだやかでないことは、デート 中のセリフからも明らかだ。好青年ぶりをアピー ルするのも重要だが、八方美人な態度は、内気な 彼女を不安にさせるということも覚えておこう。



か~っ。あの、"寸止め"っ ぶりがたまんね~っ。誰か さんふうに言うなら「照れ るしぐさがウブいの~」っ てヤツだ。あんな「恋愛な んて興味ないね」とか言い そうなヤツにはもったいね えよ、ホント。

POINT

,0000000000 幼なじみだけあってか、ティ ファは好感度が高くなりやす い。ただし、エアリスの好感度 より高くするには多少の注意が 必要。とくにエアリスとティフ ァのどちらかを選ぶような状況 では、かならずティファを優先 するようにしよう。万全を期す のであれば、神羅ビル・67階 の独房に捕らえられたときに、 自分が頼りになることを何度も アピールするといい。



珍妙な武具に身を包み、着飾るふうもなく、言 葉づかいは乱暴そのもの。そんなユフィに、異性の 気をひこうという意識は感じられない。もっとも、 彼女の境遇を考えれば、それも無理からぬこと。 現在のユフィは家出同然に故郷を飛び出した身で あり、自分の居場所を取りもどすにはウータイ再 興を成しとげるしかない――そう、彼女には恋愛 をするだけの心の余裕などないのだ。そのため、 小細工をろうしたところでユフィの恋心をくすぐ ることは難しい。それよりも、孤立しがちな彼女 の良き理解者たる姿勢を大切にすべきだろう。



ユフィ……。あの口の悪い クソガキか……。オレ様も 「オッサン」だの「ガニマタ オヤジ」だのさんざんに言 われたもんだ。……まぁ、 若くてビチビチしてるし、 これでもう少しおしとやか にしてりゃ、ちったぁカワ イイんだがねぇ……。

バレッ

α

.

男性であるバレットは、当然ながら、クラウド に恋心など抱いてはいない(ハズ)。彼がクラウド を見る目は、アバランチのリーダーとして、信用 できる人間かを見極めんとするものだ。それゆえ、 バレットに気に入られるかどうかは、自分の誠実 さをどれだけアピールできるかにかかっている。 また一方で、バレットはひとり娘のマリンを愛す る父親でもある。その溺愛っぷりは、アバランチ の戦力強化とマリンの学費を天びんにかけて悩む ほど。将を射んと欲すれば……と言うように、ま ずは彼女に取り入ってみるのも手だろう。



こういうのを、アレだ、親バ カって言うんだろ? まぁ、娘 を持つオヤジの気持ちはち よっとわかんねぇが、オレ 様がロケットをかわいがる ようなもんか? あれ? そ ういえば、マリンちゃんって 見たことねえなぁ。

POINT 物語序盤からクラウドに不信感を抱くバレット は、もっとも好感度が上昇しにくい。いくら的確に バレットの好感度を上げても、エアリスやティファ の好感度に追いつかないことが多いのだ。そのため、 バレットとデートするには、いかにエアリスやティ ファの好感度の上昇を抑えるかが重要。具体的な方 法は、P.462からのチャートを参考にしてほしい。



楽しむために下見は必須!

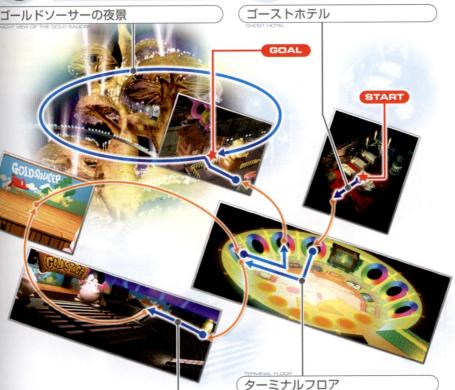
せっかくのデートを存分に楽しむためにも、どん コースをまわるのか事前に知っておきたいところ。 |番でゴールドソーサーを訪れていたタークスの面々 Dコメントを参考に、CHECK! CHECK!



ルードだ。ウワサに聞いていた、ゴールドソーサー の夜景……。……キレイだ。………しかし、… ……ひとりで見ても……。……むなしい。



新人のイリーナです。ここは何のヘン テツもないホテルの一室……ですが、 意中の男性の部屋となれば女性にとっ ては特別です。女のほうから男性を誘 うというのは、なかなかに気が引ける もの。くれぐれもムゲに追い返したり なさいませんように。



イベントスクェア



リーダーのツォンだ。イベントスクェアでは、今 晩の劇の主役を客のなかから決めようとしてい るらしい。本日100番目のカップルと言ってい たかな? 幸運にも我々は93番目で、そのよ うな目立つ舞台は避けることができた。そうい えば、なぜかイリーナは残念がっていたな。い かに非番とはいえ、彼女にはもう少しタークス としての自覚を持ってほしいものだ。



タークスのレノさんだぞ、と。 なんでも 今夜はアトラクションが全部タダらしい ぞ、と。もっとも、こっちはローブウェ イの故障で足止め食らってるんだから、 それくらいあってもバチは当たらないか もな。あいにく酒はないみたいだが…… まぁ、たまの休みなんだし、一気にゴー ルドソーサー全制覇としゃれこむぞ、と。

アノ娘から

トイベントのすべてだ!!

各キャラクターごとのデートイベントの内容を一挙に公開する。 選択肢によってこまかく分岐するイベントスクェアの演劇も完全 収録。キミはすべての展開を見たことがあるかな?

エアリス編

ティファ編

ユフィ編

バレット編

ゴーストホテル

ノックのあと、エアリス が部屋に入ってくる





デート、しない?



『デ・ー・ト! したこ 1 とないの?



ベバカにするな



正式には、ない う〜ん、不幸な 青年、ね

エアリスがクラウドのう しろにまわり、背中を押す

まぁ、いいわ。さ、い きましょ

お、おい

ノックのあと、ティファ が部屋に入ってくる





…。セリフ、考え てきたんだけどなんだ かてれちゃうな.... ね、クラウド! ふたり でこっそり遊びにいか ない?

ティファがクラウドのう しろにまわり、背中を押す





お、おい

ノックの音がする



ユフィが部屋に入ってくる



どうしたんだ?



? 付き合うってどこ

ユフィがクラウドのうし ろにまわり、背中を押す





お、おい

ノックの音がする



バレットが部屋に入ってくる



どうしたんだ?



2人でか?



バレットがひとりで歩き 出す。クラウドは首をか しげつつもついていく



ターミナルフロアへ場面移動









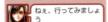


尾目我之赤師

ターミナルフロア

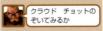
√ さあ、今夜はマジカルナイト! すべてのアトラクションは無料になってるよ。 あっ、どうです、そこのお2人さん。今から、こちらイベントスクェアで楽しいショーが始まりますよ!

ねえ、行ってみよ









「おめでとうございま

す!! あなた方が本日

100組目のカップル …じゃないみたいで

すね……しつれい

ふたりでイベントスクェアへ移動する

おめでとうございます!! あなた方が本日100組目のカップルです!!! あなた方がこれから始まるショーの主人公です!!!!

はあ?

難しいことはありません。

あなたは好きにしてくださればショーのプロが話をまとめますので。ささ、こちらへ

わぁ、おもしろそう。 はやく行きましょ、ク ラウド



へえ、なんかおもしろ そう。行きましょう、 クラウド



なんだか、わからない けど行こうよ、クラウ

デートの相手がひとりで係員についていき、取り残されたクラウドが頭をかく

演劇パートへ (→P.460)

ターミナルフロアへ場面移動













ちょっと、静かに話せ るとこ、行こうぜ

ターミナルフロア

ラウンドスクェア



ふたりでラウンドスクェアへ移動する

2人おねがいしま~す





2人でのるよ

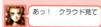


人だ

はい、お2人様ですね。では、ゴールドソーサーの景色をごゆるりとお楽しみ下さい

ふたりでゴンドラに乗りこむ











ねぇ、クラウド見て













窓の外を見ていたユフィ

がクラウドと向き合う

ふたりとも無言でゴンド ラに乗っている



おめえよ~。オレと花

火見て楽しいかあ? ……楽しいと思うか?

決まってんだろ! デ

イファ、エアリス

ゴールドソーサーに花火が上がるムービーが挿入される





・きれいね。 っちゃおうかな











に彼を見ていた・

そっくり



.....何を







はじめはねそっくりだ

ったから気になった。

全然別人なんだけど、



クラウドがお決まりのあ きれポーズをとりながら 首を振る (やれやれ)























ゴールドソーサーを遠景からながめる視点に切りかわる



あなたに会いたい

俺はここにいる

(うんうん、わかって る……でも) あなたに……会いたい





















なんとか言ってよっ ッ!



パシンと、ユフィがクラウ ドをひっぱたく音がする

マリン。 マリンに見せたかった ぜ。この花火よぉ。ど うしておまえなんかと 。クソッ……なん だか腹が立ってきたぜ。 うるせえ花火だ

バレットの銃声がこだま する





ラウンドスクェアへ場面移動

今日は楽しかった。ま た、いっしょにこよう ね。わたしとじゃイヤ?

そんなことない

もう、いじわる!

よかった。次に 来たときはもっ

とゆっくりとい

ろ~んなものに 乗ろうね

あっ、もうこんな時間。

そろそろ帰りましょ





クラウド、今日は楽し

かったわ











あっ、もうこんな時間。 そろそろもどりましょ









やれやれ、なんか、つ かれちまった。そろそ ろもどろうぜ



ラウンドスクェア

ルドソーサー

-トイベント終了

Propries

デートイベントのすべて

平和なガルディア王国にとつじょとして襲いかかる、邪悪な影…。ああ、悪竜王ヴァルヴァドスにさらわれた姫君ルーザの連合はど ナレーション なってしまうのでありましょうか…。しかし、その時! 伝説の勇者アルフリードがガルディア王国にあらわれたのであります アルフリード(クラウド)入場。直後に兵士が入場する 兵士 おお~、あな~たこそ~伝説の勇者~、アルフリ~ド! 兵士がクラウドに話しかけるが、クラウドは自分が呼ばれたと気づかない 兵士 ちょっと、アンタだよ クラウド、自分を指さす そう、アンタ。オホン! おお〜、あな〜たこそ〜伝説の勇者〜、アルフリ〜ド! なぜかわかりま〜す、わかるので〜す。どうか〜 どうか、ルーザ姫をお救い、くださ~~~い。さあ~、王様に~おはな~しを~~!! 王捲入場 おお~、勇者アルフリ~ド。私の愛しいル~ザを救うために~やってきた~。悪竜王ヴァルヴァドスのすみかは~はるか蜂しい肌か ~。あわれル〜ザは捕われの身〜。しか〜し、今のお前では悪竜王には勝て〜ん! お前の力とな〜る者に語りかけよ〜 魔法使い入場 アルフリード どっちに話しかけようかな? 選択肢。 ▶兵士 ▶魔法使い **◆兵士** 魔法使い▶ わたし~は名もなき~兵士~。わたし~に何のごよう 兵士 わた~しは大魔法使いボーマン~。お前~は何を知り でしょ~う? たいの~? ※ 選択肢< ▶悪竜王~を~倒せ~ ▶王様を~倒せ~ 選択肢 ▶悪竜王~の弱点 ▶ル~ザ姫の~スリ~サイズ ◆悪電王~を~倒せ~ 王様を~倒せ~》 **◆ル~ザ姫の~スリ~サイズ** 悪竜王~の弱点▶ ああ~悪竜王の弱点、それは~、それは~ 魔法使い そう! それは真実の~愛! 愛しあ~う 2人の力こそが~悪竜王の邪悪な~る別に 打ち勝つただひとつの武器~! なんということで~ありましょう~! おお! 勇者よ~、あれを見よ~! ルーザ姫(デートの相手)が悪竜王にかかえられて入場 コラア~1 この悪竜王様を無視 するな~! 悪音干 ガハハハハ~! 我こそは~、悪竜王ヴァルヴァドス~! さらった姫に~何もしないで待っていたぞ~! 協 お助け~ください~勇者さま~! ……こんな感じ? ……こんな感じかな? ……これでいいのか? 悪宿干 ガハハハハ~! いくぞ勇者アル お前の敵は誰だ、さあ~言ってみ 悪竜王 悪竜王 ガハソソハ~! いくぞ勇者アル フリードー! なんで~名前を知 フリードー! なんで~名前を知 っているかは気にするな~! っているかは気にするな~! 選択肢 ▶悪~竜王~~ **→**□^ 兵士が悪竜王に向かって突撃する **→**E^ さあ~勇者よ~! 今こそなんじ

⇒E^

選択肢一

の~愛するものに~口づけを~

+0

+0^

真実の愛の~力を~!!

▶姫にする~

▶王様~にする~

▶悪竜~王にする~

ウウ、ウワ~アアア~!

悪竜王の攻撃を受けた兵士が倒れる

さあ~どう~する勇者よ~!

▶スタコ~ラ逃げ~る ⇒E^

+A^

+0^

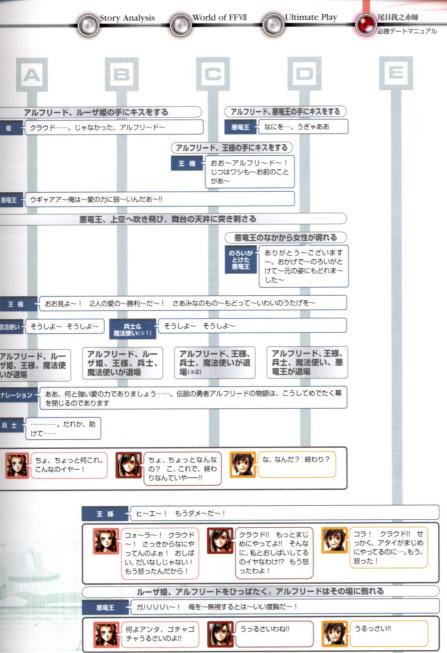
ガハハハハ~1

▶姫のもと~へ

▶王様のもと~へ

兵士

選択肢



ルーザ姫、悪竜王を蹴り飛ばす。悪竜王は舞台の外へ吹き飛ぶ

<u>ーション</u> あ……ああ、何と強い……姫のカ! 伝説の勇者ルーザの物語は、こうしてめでたく幕を閉じるのであります

※1……兵士に話しかけていた場合、魔法使いだけがしゃべる ※2……兵士に話しかけていた場合、兵士は倒れたまま退場しない



これでキミも恋の アルティマニア?

確実にデートする方法

すべてのデートイベントを見ようとするうえで難関となるのが、 ユフィとバレットのふたり。とにかく好感度が上がりにくい後 女&彼とデートする方法を、チャート形式で解説しよう。



チャートの見かた

1	場所				•••••
	イベ	ントの発生する場所。	基本的に、	ゲーム中のメニュー	画面に表示
	++1	スフルプタに強加して			

- 2 画面写真 イベント中の画面写真。
- そのイベントを発生させるための条件。
- イベント中の会話。

そのイベントでプレイヤーが選ぶ選択肢など。バレットやユフィとデ −トするために選ぶべき選択肢の左側には 次、行なうべき行動の左側 にはべのアイコンをつけている。

















アバランチのメ ンバーがアジト に移動したあと、 カウンターに近

ねえ……何かのむ?

いまはそんな気分じゃないな

00000000000000



▶条件 会議が終了した あと、セブンス ヘブンを出よう とする

あ~あ! 本当に行っちゃう んだ! かわいい幼なじみの たのみもきかずに行っちゃう ht:!

▶選択肢 よくいうぜ! **修了……わるいな**

0000000000000



▶条件 伍番魔晄炉へ出 発する前に、テ ィファに話しか ける

おはよ! クラウド! よく、 眠れた?

ボ バレットのイビキがうるさくて… ティファがそばにいたから



√ まっずいことになっちゃった わ。説明はあと。はやく! こっちの車両に!

チッ! しくじりやがったな

」車両1に未確認ID検知。ドア ロック準備

いくぜ! モタモタすんな!

すべてのロックを回避して、先頭 車両から飛び降りる

ロックにはばまれて、途中の車両





どうしようもねえな

クラウド! なんとかして生 きて! 死んじゃダメ! 話 したいことがたくさんある

わかってる、ティファ

おい、なんとかなりそうか?

(つよがる)





エアリスを家ま で送る

ねぇ、これからどうするの?

※1……選択後、兵士に当たらないタルを落とす

……7番街は遠いのか? テ ィファの店に行きたいんだ

ティファって……女の人? ああ

彼女?

** そんなところだ



▶**条件** エアリスに案内 されて六番街公 園を訪れる

この奥に7番街へのゲートが あるの

わかった。じゃあ、ここで別 れようか。ひとりで帰れる か?

いや〜ん、帰れない〜!! っ て言ったらどうするの?

選択肢

家までおくる 7番街までいっしょに





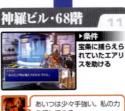


▶条件 七番街崩壊後に エアリスの家を 訪れたとき、2階 に行ってバレット とマリンに会う

あのね、あのね、エアリスが ね、いっぱい聞いてたよ。 ク ラウドってどんな人って。 ク ラウドのこと好きなんだよ、 きっと

▶選択肢

俺にはわからないよ そうだといいな



あいつは少々手強い。私の力を貸してやる

あとでいくらでもしゃべって

やるよ、おじょうさん あの化け物は俺たちがかたづ

ける。誰かエアリスを安全な

▶選択肢 ティファ、頼んだぞ! 「バレット、頼む!

所へ

00000000000000



さあ、エアリスを助ければも うこんなビルには用はない! さっさと出ちまおうぜ

5人で行動していたら目立

つ。二手に別れよう

エアリスをバーティーに入れる ティファをバーティーに入れる パレットをパーティーに入れる レッド畑をパーティーに入れる





▶選択肢(2回目)
レッド畑はどうしてるかな
エアリスはどうしてるかな

▶選択肢(3回目)
エアリスはどうしてるかな

選択肢(4回目)★ とりあえず眠っておこう













ミッドガルから 出ようとしたと きの選択肢で「行 こうか!」を選ぶ

」ここから先、団体行動にはリ ーダーが必要だ。リーダーと いえばオレしかいねえ

そうかしら

どう考えてもクラウド、よね

チッ……わかったよ。こ こから北東にカームって町が あるんだ。何かあったらそこ を集合場所にしよう。それに したって野っ原を5人でゾロ ゾロ歩くなんて危なくてしょ うがねえ。おまえ、パーティ ーを2組に分けてみろ

パレットをパーティーに入れる レッド畑をパーティーに入れる



クラウドの過去の 話が終了する

つ! わけがわかん ねえ! オレはいくぜ、オレ はいくぜ! オレはいくぜ!! 考えるのはオマエたちにまか せた! おい、クラウド! 出 発の準備を整える!

ちょっと待て

クラウド、何をためらう! セフィロスが約束の地に向か うのをだまって見ているの か? セフィロスも神羅も約 束の地には行かせねえ。行か せちまったらとりかえしのつ かねえことになる。オレにわ かるのはそれだけだぜ!

すばらしい!

・ム・民家1階



民家の1階にい る少女に話しか ける

魔晄エネルギーのおかげで生 活が色々と便利になったわ。 神羅さまさまよね。あなたも、 そう思うでしょ?

▶選択肢

そうかもしれない (※3) そんなことはない

·バーティーにエアリスとティファを入れて おくこと

ム・民家2|



民家の2階にい る少女に話しか ける

魔晄エネルギーのおかげでい ろいろと便利になったけど …でも、そのかわりに動物 や植物がどんどんへっている ような気がするわ。わたしは、 むかしの方がよかったんじゃ ないかと思うの。ね、そうよ ね?

そうかもしれない (※4)

※4……パーティーにパレットとレッド加を入れて おくこと



ユフィを仲間にする (※5)

・1回でもユフィに逃げられると、バレットとデトできなくなる可能性がある

コンドルフォ・



見張り小屋の村 長に話しかける

あなたがたも、神羅とは何か あるらしいな。せっかく、こ こまで登ってきたんだ。ちょ っとだけ話を聞いていかない

いいだろう

残念ながら、私たちには直接、 神羅と戦うだけの能力はな い。兵を雇って、いっしょに 戦ってもらっている。スポン

サーとして、ギルの援助でも いい。いっしょに戦ってくれ るのでもいい……。どうだろ う、いっしょに戦ってもらえ ないか?

わかった 興味ないな

アルジュノン

鎮静剤を持っていない場合は、 アイテム屋で購入しておく



▶条件 貨物室にいるエ アリスに話しか ける



ね、クラウド。ジュノンで飛 空艇、見た?



……ウワサには聞いていたけ ど、あれほど大きいとは思っ てなかったな



すっごいよね~。ね、わたし、 あれにのれるかな?

▶選択肢

いつか俺がのせてやるよ **さあな……**



▶条件 甲板にいるティ ファに話しかけ る



……でも、ホントはね。こん な軍服キライ。軍服も、兵隊 も、戦争もみんなみんなキラ イ。大切なものを、大切な人 をみんなからうばってしるう から……。はやく、なくなる といいね。ね、クラウド?

▶選択肢

ああ……

000000000000000



▶条件 貨物室にいるユ フィに話しかけ る



ウ〜……これだから……船は イヤなんだ。ちょっとクラウ ド。『鎮静剤』持ってないの?

▶選択肢

ホラ、使えよ (±6) ないね

※6……鎮静剤を事前に入手しておくこと



ゴールドソーサー・ ターミナルフロア



▶条件 ターミナルフロア を訪れる

▶行動

最初にエアリスに話しかけて 「いっしょに行く」を選ぶ

最初にエアリスに話しかけて
「いっしょに行かない」を選ぶ

「いっしょに行く」を選ぶ 最初にティファに話しかけて 「いっしょに行かない」を選ぶ 最初にユフィに話しかけて 「いっしょに行く」を選ぶ 最初にユフィに話しかけて

職例にユノイに貼しかけて 「いっしょに行かない」を選ぶ 最初にレッドX皿に話しかけて 「いっしょに行く」を選ぶ 最初にレッドX皿に話しかけて

最初にレットMIに話しかけて 「いっしょに行かない」を選ぶ 誰にも話しかけずにほかのマッ ブへ移動しようとする

コレルプリズン・ 旧村長の家



▶条件 旧村長の家でバ レットと再会す る



へっ! ティファ、もうわかっただろ? 星を救うなんて カッコつけてるが、オレは神 羅に復讐したいだけなんだ。 自分の気がすむようにしたい だけなんだよ!



……いいじゃない、べつに。 私だって似たようなものだわ



わかりやすいよ、そのほうが。 バレットらしいもん



というわけだ、バレット。さ て、バレットと俺と……

▶編成

エアリスをバーティーに入れる ティファをバーティーに入れる ユフィをバーティーに入れる

レッド畑をパーティーに入れる





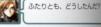


娘さん、知ってるのかい?

そういえば6、7年前に手紙 がきて、ガールフレンドができましたって書いてあったけ ど、あんたかい?







外に出て行ったエアリスに 話しかける 外に出て行ったティファに

外に出て行ったエアリス、 ティファの両方に話しかける ダ エアリスにもティファにも話しか けずに、ジャングルへ移動する

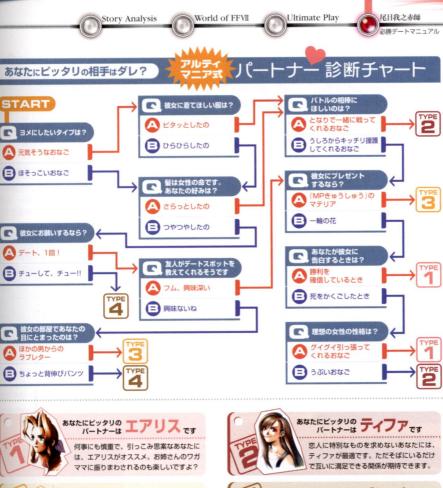


ユフィと デートする場合



ラブスを倒してユフィを 助ける

デートイベント開始!!







あなたにピッタリの バートナーは

花より団子なあなたには、友だち感覚で一 緒に遊べるユフィが一番。でも、たまには 乙女心もわかってあげてネ!



あなたにビッタリの バレットです

ちょっとエッチなあなたは、女の子とデート しても嫌われてしまうかも。いまは、バレ ットとの男同士の語らいがお似合いです。

ULTIMANIA COLUMN

好感度が影響するそのほかのイベント

以下のふたつの場面では、デートイベントと同 様に、好感度によって展開が変化する。

- ●はじめてゴールドソーサーを訪れたとき……ひ とりで別のマップに移動しようとすると、好感度 のもっとも高いキャラクターが、一緒に行こうと 申し出る(→P.126)。
- ●最終決戦直前にティファとふたりきりで語り合 うとき……ティファの好感度が一定値以上ある と、ふたりのやりとりが変化する(→P.201)。



⇒シドたちに冷やかされたテ ィファの反応にも注目。好感 度が高い場合は、「……見てた の?」と言って頭をかかえる。

ゴールドソーサーを訪れた ときに、バレットの好感度がも っとも高い場合は、例外的にレ ッド畑が同行を申し出る。

シークレット secret omega

超お役立ちの実用テクニックから、知ってビックリの豆知識、果ては理解不能な怪現象まで―8年の時を経て封印を解かれた、『FFVI』の究極のシークレット77個をいまここに公開する!



『テイルレーザー』への警告は 3種類ある

ゲーム開始後最初のミッションは、壱番魔晄炉の 爆破。ミッション中、魔晄炉に爆弾を仕掛けた直後 に襲ってくるガードスコーピオンとのバトルでは、 キャラクターが『テイルレーザー』に対する警告の 言葉を発する(→P.361)。この警告メッセージに は、以下のような3種類のパターンがあるのだ。



◆ガードスコービオンが尻 尾を上げた瞬間。このあと のメッセージが状況によっ て変化する。

▶ 戦闘不能状態のキャラクターがいないとき

クラウド「バレット、気をつける」

「しっぽをあげている間に攻撃すると

レーザーで反撃してくるぞ」

神羅カンパニーが保有する兵器についてくわしいクラウドが、 バレットに向かってアドバイスする。

▶ バレットが戦闘不能状態のとき

クラウド「レーザーを撃つポーズだな……」

「しっぽをあげている間に攻撃すると

レーザーで反撃してくるぞ」

バレットが倒れているときは、クラウドがひとりごとをつぶ やく。セリフの後半は、バレットへのアドバイスと同じだ。

▶ クラウドが戦闘不能状態のとき

バレット「なんだかわからねぇがヤバそうだぜ」

「しっぽをあげている間は様子を見るか・・・・・」

神羅のメカをよく知らないはずのバレットだが、どうやらカンで危険を察知した様子。さすがはアバランチのリーダー?



バレットとティファが 階段を下りてしまう!?

神羅ビルへ乗りこむさいに裏口からのルートを選ぶと、ひたすら階段をのぼることになる。このとき、クラウドをすばやく操作していけば、先行するバレットやティファを追い抜くことも可能。さらに、ティファやバレットに1階分程度の差をつけると、マップを切りかえる瞬間、階段を下りる方向へ仲間がたりが走ることが……。



★→バレットとティファが 階段を下りはじめる。といっても、実際にはつぎのマップでもついてくるので、 心配はいらない。



03 event

カームの塔から 町の様子をのぞける

カームの民家のひとつは、裏の塔につながっている。この塔には明かり採り用の窓があり、その窓のほうを向くと、外を見ることができるのだ。



◆塔の窓から外を見るクラウド。
・愛、
・優のいずれかのボタンを押せば、もとの画面にもどれる。





World of FFVII







ジュノンのあちこちで意外な操作ができる

ジュノンでは、ルーファウス歓迎パレードからお まだりまでのあいだ、クラウドを操作できるにもか からず、そのことに気づきにくい場面がいくつも 5る。各場面で可能な操作の数々を紹介しよう。

着がえが終わって表に出た直後

隊長と3人の神羅兵が魔晄キャノンのほうへ歩くムービーでは、一番うしろの神羅兵(クラウド)を、方向キーと●ボタイである程度自由に動かせる。



◆わざと逆向きに歩くという、ひねくれた行動をとってみることもできる。

行進終了後のルーファウスとハイデッカーの会話中

方向キーを押すと身体の向きを変えられる。ただし、隊長 に怒られてもとの向きにもどされてしまうので、その場から 誰れることはできない。また、❷ボタンを押せば、メニュー ■面を開くことも可能。



◆言いつけにいちいち逆らっていれば、軍隊をなめてると言われても仕方ない?

ルーファウスお見送り終了後

ルーファウスのお見送りが終わったあと、解散するまでの あいだに✿ボタンや●ボタンなどを押すと、ボタンごとに決 まったボーズをクラウドがとる。



◆方向キーを押すと、気をつけの姿勢をとる。



◆●ボタンを押 すと、右手で頭 をかく。



◆●ボタンを押すと、やれやれ と腕を広げる。



◆●ボタンを押すと、休めの姿勢をとる。

05

ボール遊びのヒミツ① 宙に浮かぶレッドXIII

コスタ・デル・ソルでの自由時間のあいだ、レッドXIIIは子どもたちとボール遊びに興じている(→P.117)。このとき、レッドXIIIに向かってボールを蹴り、同時に話しかけるようにすると、なんとレッドXIIIが少しずつ空中へ浮かんでいくのだ。



←「レッドX皿に密着するよう に立つ→レッドX皿に背を向 ける→ボールがきたら●ボ タンを連打する」という手 順を踏むと成功しやすい。



ボール遊びのヒミツ② ボールを独占するクラウド

コスタ・デル・ソルで子どもたちがボール遊びをしているとき、クラウドがボールの進路をふさぐ位置に立っても、ボールはクラウドをよけるようにして転がっていく。しかし、立つ場所を壁ぎわの特定の位置にすると、ボールはクラウドの足元にとどまり、その場で回転しつづける。

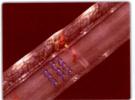


◆子どもたちからボールを 奪って返さず、イジワルを しているようにも見える?



ジュノンの通路で警報器を鳴らそう

ジュノン・通路に備えつけられている赤い箱は警報器になっており、調べるとサイレンが鳴りはじめて画面全体が赤く点滅する。ただし、運搬船に乗りてむ前に調べたときは何も起こらない。



◆インターナショナル版同梱のDISC 4によると、この箱には消火器が入っているらしい(→P.250)。ということは、これは火災を知らせるための警報器?



プリシラからもらった ホイッスルに第2の使い道が!

バギー入手後、運搬船でジュノンにもどった場合、 ふたたび海を渡るにはもう1回運搬船に乗る必要が ある。このとき、ジュノンの入口から運搬船の停泊 しているジュノン港まで徒歩で行こうとすると、か なりの長距離を歩くことになってしまう。しかし、 アンダージュノンのイルカの入り江に下り、水ぎわ で@ボタンを押して(=プリシラからもらったホイ ッスルを吹いて)イルカを呼べば、運搬船まで直接 連れていってもらえるのだ。

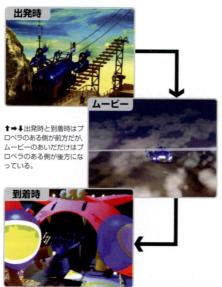


←イルカに乗れば相当な近 道になる。ただし、メテオ 発動後はもう運搬船に乗れ ず、イルカを呼ぶこともで



ゴールドソーサーの怪 ロープウェイはどっち向き?

ゴールドソーサーへの交通手段は、北コレルから 出ているロープウェイ。このロープウェイに乗ると、 はじめてゴールドソーサーを訪れるときのムービー のあいだのみ、ゴンドラが逆向きになるという、ち ょっと不思議な現象が起こる。





相手がティファだと 手加減してしまうルード

タークスのルードは、ひそかにティファに片想い 中。そのためか、バトルのときもティファを攻撃し ようとしない。攻撃できる相手がティファしかいな いと、「………」というメッセージが表示され るだけで、何もしないことが多くなる。



←ティファ以外に戦闘不能 でも石化状態でもないキャ ラクターがいれば、ルード はまずそちらから狙う。

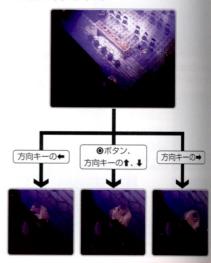


→DISC 2のミッドガルで のみ、ルードは最初からテ ィファを攻撃することもあ る。ただし、ティファひと りになると攻撃しないこと が多いのは、ほかの場所で のバトルと同じ。



ガス室の扉は いろいろな方向へ引っ張れる

メテオ発動直後、ティファが閉じこめられたガス 室の扉をバレットが引っ張る場面では、どのボタン を押すかによって、扉を引っ張る向きを変えられる。 ただし、どの方向に引っ張っても、扉が開かないと いう結果は変わらない。





キャリーアーマーが 無音で動作する

海底魔晄炉でヒュージマテリアが潜水艦に積みこまれるのを見届けたら、いったん直前のマップにもどり、すぐにまた引き返してレノと会話しよう。すると、ふだんはガシャガシャとうるさいキャリーアーマーが音もなく襲ってくる。



ティファがレノの 名前をまちがえる

キャリーアーマーを倒したのち、逃げた潜水艦を きう場面で引き返そうとすると、仲間たちがクラウドを呼び止める。このとき、ティファがいると「ルードを追わなくちゃ!」と言うが、直前までそこにいたのはルードではなくレノ……。



◆名前すら正しく覚えても らえないタークス。ちょっ と気の毒……。



古えの森の トゲ花で復活できる

古えの森にある、トゲが生えた巨大な花にはさまれると、パーティー全員が999のダメージを受けていまう。しかし、戦闘不能状態のキャラクターだけは、逆にHPが回復するのだ。戦闘不能状態のキャラクターがいるときは、わざと花に触れるのも手?



↑◆戦闘不能状態のときに をにはさまれると、HP1 D状態で復活。フェニック スの尾の節約になる?





螺旋トンネルで タークスと会わずに進む方法

DISC 2で、宝条の暴走を止めるためにミッドガルへ潜入するとき、螺旋トンネルでタークスのレノ、ルード、イリーナの3人組に出会うことになる。ただし、下の写真のように歩けば、彼らに会わずに進むことも可能だ。ちなみに、神羅飛空艇(沈没したゲルニカ)に出現するタークスとは、ふつうならDISC 2でしか会えないが、DISC 2のあいだに神羅飛空艇でも螺旋トンネルでもタークスに会わなかった場合にかぎり、DISC 3で会うことができる。





衝撃! "オール7 フィーバー!"は 敵にもあった!

バトル中、キャラクターの残りHPが7777になると"オール7 フィーバー!"(以下、フィーバー)という現象が起こる(→P.416)。じつはこの現象、クラウドたちの専売特許ではなく、モンスターの残りHPが7777になったときにも起こるのだ。ただし、モンスターの場合、フィーバーの発動を示すメッセージは表示されず、64回連続攻撃もない。とはいえ、前ぶれもなくダメージ量が7777になるというのは十分すぎるほど危険なので、くれぐれも油断することのないようにしたい。なお、敵の残りHPが77777や7777では、フィーバーは起こらない。あくまでも、残りHP7777限定の現象だ。



◆敵のフィーバーが発動すると、いきなりとんでもないダメージを受ける。



対決! カウンターvsカウンター

カウンターとは、相手の攻撃に反応して自動的に 反撃することだが、敵からカウンターを受けたとき、 それに対してさらにカウンターを返すことは可能な のだろうか? その答えは、オリジナル版かインタ ーナショナル版かによって異なる。

オリジナル版

オリジナル版では "カウンターへのカウンター" が可能。ただし、"カウンターへのカウンターへのカウンター" はできないため、カウンターだけでバトルが進んでいくようなことはない(下図Aを参照)。

▶図△



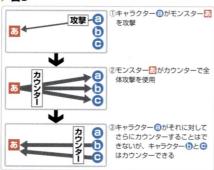
- インターナショナル版

インターナショナル版では、カウンターに対してはカウンターできない(下図Bを参照)。ただし、一方からのカウンターが全体攻撃だった場合、それに巻きこまれた仲間にかぎりカウンターすることが可能だ(下図Cを参照)。

▶ 図B



▶ 図C





オリジナル版には 10番目の属性がある!

『FFVI』に存在する属性は、炎、冷気、電、土、転重力、水、風、聖の9種類とされている。しかし、いつはオリジナル版にだけは、隠された10番目の離があるのだ。その証拠に、防具に「「ぞくせい」+10番目の属性を持つマテリア」という組み合わせでマテリアを装着しておけば、10番目の属性を持つ攻撃のなかには強力なのもあるので、マテリアをうまく利用してそれらの攻撃を防げば、バトルがラクになるはずだ。

▶10番目の属性を持つマテリア

- ●ほかの属性を持たない魔法マテリア(『かいふく」など)
- □コマンドマテリアすべて
- 独立マテリアすべて
- ●ほかの属性を持たない召喚マテリア(「オーディーン」など)

※インターナショナル版では、これらのマテリアは属性を持たない

▶10番目の属性を持つ攻撃(一例)

使用するモンスター	攻擊	インターナショナル版 での属性
バグナドラナ	毒ブレス	毒
ボム	ボム爆発	-
	ダイヤ	-
ジョーカー	スペード	-
	ジョーカー(※1)	-
#U7.24	くじゃく	-
グリフォン	尻尾なぎ払い	-
ヤン	ヤン自爆	-
キュビルデュヌス	へばりつき(※2)	-
ガルーダ	おどり(※2)	-
ゴドー	ビーストソード	-
ヘクトアイズ	HP吸収(※3)	-
クアール	ブラスター	-
シーウォーム	サンドストーム	±
キャリーアーマー	ラピスレーザー	-
アルテマウェポン	アルテマビーム	_

- ※1……対象に一撃死の追加効果を無効化する能力があり、なおかり駐が吸収の場合のみ、「Recovery」の表示が出て対象のHPとMPが全向復する。
- ※2……相性が吸収だと対象のHP(「おどり」はMP)が回復し、攻撃を行なった側がダメージを受ける
- ※3・・・・・・相性が吸収だと対象のHPが回復するが、ヘクトアイズはダメージを受けない



◆キャリーアーマーの|っと スレーザー]やアルテマウェ ポンの『アルテマビーム』を 防げるのが最大のメリット。









不意打ちよりも早い "超不意打ち"があった

DISC 2のミッドガル再突入時に遭遇するターク とのパトルでは、イリーナが「まずは、これをおまいよ!」というメッセージとともに全体攻撃を 掛けてくる。この攻撃は、なんとマテリア『ふいらち』による味方の行動よりも先なのだ。



◆イリーナは、自分の順番 がまわってきたときの行動 も通常どおり行なうため、 「超不態打ち→自分の番の 行動」と、連続で攻撃して くることがある。

20 battle

究極! かならず 『オールオーバー』を出す方法

ケット・シーの『スロット』は、3つのリールをまっし、そろった役によって効果が変わるリミット技。 その最強の効果は、敵全体に耐性を無視して一撃死 の追加効果を与える『オールオーバー』だが、この役 は、カンペキなタイミングで目押しをしても、リールが勝手にすべってうまくそろわないことがほとん ど。しかし、じつは3つ目のリールがすべっている 最中に特定のタイミングでボタンを押せば、確実に オールオーバー』を出すことが可能なのだ。

「オールオーバー」を出すためのボタンの押しかた



②3リール目は、ケット・シーの顔のひとつ手前の 絵柄が真ん中を過ぎた瞬間に®ボタンを押して止めようとする

③3リール目がすべってケット・シーの顔の真ん中を通過したあと、つぎの総柄の真ん中に達するより前に、もう1回●ボタンを押してウィンドウを閉じる



◆3リール目を止めるとき に●ボタンを連打するとう まくいきやすい。タイミン グを覚えれば「オールオー バー」が出し放題だ。

21 battle

無敵vs全滅スロット勝つのはどっちだ

ケット・シーの『オールオーバー』と『ジョーカーデス』は、耐性を無視して対象に一撃死の追加効果を与える。これらの攻撃は無敵状態をも突き破って戦闘不能状態を発生させるが、"完全無敵"の相手(下記参照)にはミスになって効果がない。なお、石化状態の相手には『オールオーバー』『ジョーカーデス』ともにミスになる。

▶ 完全無敵になることがあるモンスター

モンスター	完全無敵になっている期間
ガーゴイル	バトル開始から動き出すまで
マジックポット	バトル開始からエリクサーを使われる まで(インターナショナル版のみ。オリ ジナル版では完全無敵にならない)
リバース・セフィロスC (コア)	リバース・セフィロスD、E(右魔法攻撃、 左魔法攻撃)のどちらか片方でも残って いるあいだ。ただし、カウンターの『リ バース・エナシー『マリバース・セフィロ スD(右魔法攻撃)または左魔法攻撃)だ けを復活させた場合は完全無敵にもど らない(※4)
ルビーウェポン	バトル開始から、はじめて触手を出す まで

※4……複数のパーティーにわかれた場合、クラウドがいるパーティー の相手のコアは、ほかのパーティーの相手のコアが残っている あいだは完全無敵



◆味方全員に一撃死の追加 効果を与える「ジョーカーデス」を出してしまうと、たと え無敵状態でも全滅は避け



"オール7 フィーバー!"と 不意打ちはどっちが早い?

キャラクターの残りHPがバトル開始前から7777になっていると、バトル開始と同時に"オール7フィーバー!"による自動的な攻撃がはじまる。では、マテリア『ふいうち』を装着しているキャラクターがいる場合、不意打ちによる行動と"オール7フィーバー!"による攻撃はどちらが早いのだろうか?

答えは不意打ち。"オール7 フィーバー!"による自動的な攻撃がはじまるのは、不意打ちによる行動がすべて終わったあとだ。ちなみに、"オール7 フィーバー!"を発動するキャラクターがマテリア『ふいうち』を装着していた場合、不意打ちの行動で与えるダメージ量や回復量もすべて7777になる。

実用! ラーニング完全ガイド

全24種類のてきのわざのラーニング方法を右ページの表にまとめてみた。ラーニングするにあたり、とくに注意が必要なものについては以下でこまかく解説する。これらを参考にしつつ、4つのマテリア

『てきのわざ』にすべてのてきのわざをラーニングしてみよう。なお、表内では、クラウドたちに向けて使ってこないものや、ラーニングしたあとセーブる機会がないものは割愛している。

ベータ

ミドガルズオルムは、残りHPがはじめて1500以下になった時点で、カウンターで「ベータ」を使う。ただし、残りHPがはじめて2000以下になると、その攻撃をしてきた相手をカウンターでバトルから除外するので、このときは「てきのわざ」を装着しているキャラクターが攻撃しないように。



◆はじめてグラスランドエ リアへやってきたころでも、 「バイオ」、マテリア「ぞくせ い」+「ほのお」、かなしい 状態、「ぼうぎょ」を駆使し て戦えば、「ベータ」のラー ニングは十分可能。

アクアブレス

メテオ発動後はラーニングしづらいが、チョコボと一緒に現れるキマイラか、神羅飛空艇のサーベントからラーニング可能。サーベントは自分の残りHPが4000~8000ほどのときに『アクアブレス』を使うことが多いため、倒さない程度に攻撃しておくといい。『大津波』や『竜宮の舞』を使ってくる場合はダメージの与えすぎなので、少し回復させること。



◆サーベントのMPが尽き てしまったら、こちらから エーテルなどを使って回復 させてやろう。

トライン

「トライン」は、ラーニングの機会がかぎられている貴重なてきのわざ。早いうちにゴドーを倒してしまうと、チョコボせんにんの家で入手できるマテリア「てきのわざ」に「トライン」をラーニングさせることが不可能になるので、少なくともメテオが発動するまでは、ゴドーとは戦わないのが鉄則だ。



◆メテオ発動後に『トライン』をラーニングできるのは、五強の塔でのゴドーとのバトルだけ。

チョコボックル

レベルが4の倍数のチョコボに対し、ミメットの野菜3つまたはシルキスの野菜ふたつを使ったあと、てきのわざし水ル4自爆」で攻撃しよう。すると、カウンターで「チョコボックル」を使ってくるので、これを受ければラーニングできる。

シャドウフレア

アルテマウェボンからラーニングするのがもっとも簡単、誰かひとりにマテリア「てきのわざ」を4つすべて装着させ、そのキャラクターがコスモエリア上空での戦いでアルテマウェボンにトドメを刺せば、4つのマテリアすべてに一気にラーニングできる。すでにアルテマウェボンを倒したあとなら、ドラゴンゾンビと戦って、使ってくるまで根気よく待とう。なお、ルビーウェボンからのラーニングは危険すぎるのでオススメできない。



←アルテマウェボンにトドメを刺すキャラクターをリフレク状態にしておけば、安全にラーニング可能。

■ なんとか???

「なんとか???」を使うのは、そのプレイデータではじめて倒されたドラゴンゾンビだけ(石化状態によって倒された場合は、つぎに倒されたドラゴンゾンビが使う)。このときラニングしそびれると、「なんとか???」のラーニングは不可能になるので、ドラゴンゾンビをはじめて倒すときは、かならずマテリア「できのわざ」を4つ装着しておくこと。また、「なんとか???」のラーニングを狙うときは、相手のMPがほきてしまわないように、ドラゴンゾンビをなるべく早く倒すのも重要だ(ドラゴンゾンビに対してエーテルなどを使ってっても、MPを回復できないので注意)。

もし、装着していない「てきのわざ」があるときにドラゴン ゾンビと出会ってしまったら、石化させるか倒さずに選げて、 つぎのチャンスを待とう。



◆ラーニングのチャンスは ゲーム中ただ一度きり。絶 対に逃さないように。









てきのわざのラーニング方法

てきのわざ	使ってくるモンスター	場所	ラーニング方法
	タッチミー	ゴンガガエリアの森、ジャングル	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
カエルのうた	ポイズンフロッグ	古代種の神殿	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
	クリストファー	大空洞	使ってくるのを待つ
	4-	グラスランドエリアの草地	使ってくるのを待つ
ノベル4自爆	トリックプレイ	アイシクルエリアの草地、忘らるる都	使ってくるのを待つ
マジックハンマー	足斬草	ウータイエリアの草地、ダチャオ像	「あやつる」で使わせる
	ゼムゼレット	ジュノンエリアの草地や荒地	「あやつる」で使わせる
ホワイトウィンド	ウィンドウィング	竜巻の迷宮	ある程度ダメージを与えたうえで混乱状態にし、 使ってくるのを待つ
マイティガード	ビーチプラグ	コレルエリアとゴンガガエリアの海岸	『あやつる』で使わせる
天使のささやき	ポーランサリタ	大空洞	「あやつる」で使わせる
ドラゴンフォース	ダークドラゴン	大空洞	『あやつる』で使わせる
デスフォース	アダマンタイマイ	ウータイエリアの海岸	『あやつる』で使わせる
	アークドラゴン	ミスリルマイン	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
火炎放射	ドラゴン	ニブル山	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
	デスクロー	コレルプリズンの廃車置場	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
レーザー	ダークドラゴン	大空洞	「あやつる」で使わせる
	スイーパーカスタム	ミッドガルエリアの荒地	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
マトラマジック	ブルモーター	コレルプリズンの廃車置場	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
.,,,,,,,	デスマシン	海底魔晄炉への通路	『あやつる』で使わせる
臭い息	モルボル	ガイアの絶壁、絶壁内部、大空洞	使ってくるのを待つ
ベータ	ミドガルズオルム	グラスランドエリアの湿地帯	ある程度ダメージを与えてカウンターで使わせる
アクアブレス	キマイラ	ゴールドソーサーエリアの草地 (マテリア『チョコボよせ』装着時)、 ゴールドソーサーエリアの砂漠	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
FOFFUX	ジェノバ:LIFE	忘らるる都	使ってくるのを待つ
	サーペント	神羅飛空艇のカーゴルーム	ある程度ダメージを与えて使ってくるのを待つ
	マテリアキーパー	ニブル山	使ってくるのを待つ
トライン	スティルヴ	絶壁内部	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
	ゴドー	五強の塔	使ってくるのを待つ
	スティルヴ	絶壁内部	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
マジカルブレス	パラサイト	大空洞	『あやつる』で使わせる
????	ジャッジ	神羅屋敷	てんびんが右に傾いている状態(=バトル開始時の 状態)のときに、使ってくるのを待つ
	ベヒーモス	ミッドガル8番街地下	使ってくるのを待つ
ゴブリンパンチ	ゴブリン	ゴブリンアイランドの森	使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
	チョコボ(レベル16)	グラスランドエリアの草地 (マテリア「チョコボよせ」装着時)	特定の条件を満たしてカウンターで使わせる
チョコボックル	チョコボ(レベル36)	ミディールエリアの草地 (マテリア『チョコボよせ』装着時)	特定の条件を満たしてカウンターで使わせる
レベル5デス	パラサイト	大空洞	「あやつる」で使わせる
	ステルシーステップ		使ってくるのを待つ/『あやつる』で使わせる
死の宣告	ギ族の亡霊	ギ族の洞窟	「あやつる」で使わせる/魔法攻撃を行ない、カウンターで使わせる
	バウンドファット	サンゴの谷、忘らるる都、 サンゴの谷洞窟	『あやつる』で使わせる/トドメを刺し、ファイナルアタックで使わせる(※5)
死のルーレット	デスディーラー	大空洞	「あやつる」で使わせる/ある程度ダメージを与えてカウンターで使わせる
	アルテマウェポン	コスモエリア上空	トドメを刺し、ファイナルアタックで使わせる
シャドウフレア	ルビーウェポン(※6)	ゴールドソーサーエリアの砂漠	使ってくるのを待つ
	ドラゴンゾンビ	大空洞	使ってくるのを待つ
なんとか???	ドラゴンゾンビ	大空洞	トドメを刺し、ファイナルアタックで使わせる

帝5……インターナショナル版では、魔法か召喚魔法でトドメを刺さないと使ってこない帝6……インターナショナル版にのみ出現



アイテムなどを 本来とは逆の陣営に使う方法

ほとんどのアイテムやコマンドは、対象を敵でも 味方でも自由に選んで使用できるが、なかには、対 象として敵しか選べない行動(『ぬすむ』『みだれうち』 など)や、逆に味方しか選べない行動(英雄の薬、『シ ールド」など)もある。しかし、コマンドの入力後、 実際に行動する前に混乱状態になると、これらの行 動を本来とは逆側の相手に使用することが可能だ。 ただし、リミット技、召喚魔法、けむりだまや『エ スケプ」など、混乱状態になっても対象が変更され ない行動も一部にはある。



防御力が極限まで上がると ダメージ量はどうなる?

防御力(魔法防御)が512以上のときに、「防御力 (魔法防御)によってダメージを減らせる攻撃 |をさ れた場合、受けるダメージ量はかならず1になる。 防御力や魔法防御をどんなに上げても、それだけで ダメージ量をゼロにすることはできないのだ。



◆512以上の防御力や魔 法防御を実現できるのは、 それらの能力値がもともと 256以上あるモンスター に、英雄の薬かてきのわざ 『ドラゴンフォース』を使っ たときだけ。



吸収量の奇妙な表示 その真相は?

HPやMPを吸収する攻撃を行なったとき、表示さ れる吸収量が、与えたダメージ量や敵の残りHPに 対してやけに少なくなることがある。これは、吸収 量が5ケタ以上になっても下4ケタまでしか表示さ れないために起こる現象。実際の吸収量は、ダメー ジ量などから算出されるとおりの値になっている。 表示される値が小さくても、ソンをしているわけで はないので安心していい。



←この現象は、「ナイツオ ブラウンド』+『HPきゅう しゅう」でウェポンを攻撃 したときや、「エメラルド ビッグバン』を受けたとき に起こりやすい。



リミット技の修得に 関する豆知識

リミット技を修得するために必要な、「トドメを刺 した敵の数」や「そのリミットレベルでリミット技を 使った回数 は、基本的にはオリジナル版よりイン ターナショナル版のほうが少ない(→P.406)。では、 何らかのリミット技について「インターナショナル版 での修得条件を満たしているが、オリジナル版での 修得条件は満たしていない」というキャラクターが いるオリジナル版のプレイデータを、インターナシ ョナル版でロードしたらどうなるかというと……。該 当するキャラクターをパーティーに入れてバトルに 勝てば、新たに敵にトドメを刺さなくても(あるいは リミット技を使わなくても)、条件を満たしている」 ミット技を修得できるのだ。



◆たとえば、オリジナル病 で60体の敵にトドメを刺 したシドなら、インターナ ショナル版でバトルに関っ だけで「ハイバージャンプ を修得可能。



後列からでもダメージの減らない おトクな攻撃

『たたかう』や『ぶんどる』などは、遠距離攻撃が可 能な武器を装備していないと、後列からではダメー ジ量が半減してしまう。しかし、下記の4つのコマ ンドなら、装備している武器にかかわらず、後別が ら通常どおりのダメージを与えることができる。た だし、遠距離に届かせるにはマテリア「えんきょり こうげき」が必要なことに変わりはないので注意。

後列からでもダメージ量が半減しないコマンド

・へんか

ぜんたいぎり

○ひっさつ みだれうち



ヴィンセント究極の早撃ち 目にも止まらぬ『ついかぎり』

ヴィンセントがマテリア 『ぬすむ』 (レベル2以上)+ 「ついかぎり」の組み合わせを装着していて、かつう イフルタイプの武器(→P.484)を装備しているとき に「ぶんどる」を行なうと、マテリア「ついかぎり」に よる『たたかう』が目に見えなくなる。しかし、実際 にはちゃんと攻撃しているので心配は無用だ。





World of FFVII







攻撃を無効化! ゼロのダメージか? ミスか?

相性が「無効」になっている属性を持つ攻撃を受けり、シールド状態のときに特定の攻撃を受けたりると、受けた攻撃を無効化できる。攻撃を無効化た場合、通常は「ゼロのダメージを受けた」ものとてあつかわれるが、下記のふたつの状況では、例的に「ミス」になるのだ。

無効化したときにミスになる状況

無効化した攻撃が土属性を持っていた 無効化した攻撃で追加効果が発生するはずだった



◆ゼロのダメージに対して はカウンターが発動するが、 ミスの場合は発動しないと いうのが両者のもっとも大 きなちがい。

31 attle

属性防御で 追加効果も防ごう

属性と追加効果の両方を持つ攻撃を受けたとき、 の属性との相性が「無効」または「吸収」だと、追加 果は発生しない。属性に対する防御は、同時にス ・一タス異常に対する防御にもなるわけだ。



◆土属性との相性が「無効」 または「吸収」なら、土属性 の『ブレイク』を受けても石 化状態にされる心配はない。



ダメージを与えないのに 属性を持つ攻撃がある

追加効果だけを持ち、ダメージを与えない攻撃の なかにも、属性を持っているものがある。デザート けハギンの『砂鉄砲』(オリジナル版では10番目の属 住(→P.472)、インターナショナル版では土属性)、 ボルチャータスクの『毒吹き』(毒属性)などがそれだ。 こういった攻撃を受けたとき、属性との相性が「無 助または「吸収」だと、その攻撃はかならずミスに なり(相性が「吸収」でも、白い文字で「Miss」と表示 なれる)、追加効果を受けずにすむ。



親衛隊員がカエルのときだけ 自己主張する『スモーク弾』

親衛隊員が使う『スモーク弾』は、ふだんは攻撃名が表示されない。しかし、親衛隊員がカエル状態のときだけは、「スモーク弾」と表示されるのだ。ちなみに、これとは逆に、インセクトキマラの『バタフライアタック』やデュアルホーンの『ホーンリフト』のように、ふだんは攻撃名が表示されるが、カエル状態のときは表示されなくなる攻撃は数多い。





『ホワイトウィンド』で ステータス異常を発生させよう

ボーションや『ケアル』など、HPを回復する行動を 幽霊やゾンビのようなモンスターに対して行なうと、 効果が逆転し、回復させずにダメージを与えること ができる。一方、万能薬や『エスナ』など、ステータ ス異常を解除する行動は効果が逆転せず、相手が幽 霊などでもステータス異常を発生させたりはしない。 ところが、HPの回復とステータス異常の解除の効 果を併せ持つ、てきのわざ『ホワイトウィンド』の場 合は、HPの回復だけでなくステータス異常を解除 する効果も逆転し、本来なら解除するはずのステー タス異常(毒状態をのぞく)を発生させるのだ。これ を利用して石化状態を発生させれば、与えたダメー ジ量が少なくても敵を倒すことが可能。ただし、耐 性は無視できないので、たとえばギ・ナタタクを石 化状態にするようなことは残念ながら無理だ。



◆てきのわざ「天使のささ やき」も幽霊やソンビなど にステータス異常を発生さ せるが、同時に戦闘不能状態にしてしまうため、ステータス異常を発生させても 意味がない。



リジェネ状態に 回復量をごまかされる!?

リジェネ状態のままバトルを終えた場合、勝利ポーズの最中にもHPが回復していく。画面が完全に暗転するまでには相当な量のHPを回復できるが、移動可能になってからメニュー画面でチェックしてみると、画面が暗転した瞬間よりもHPが減っている。じつは、勝利ポーズのあいだにリジェネ状態の効果で回復したぶんは、無視されてしまうのだ。





瀕死なのにうずくまらない やせガマンの法則

残りHPが少なくなって瀕死状態になると、キャラクターはうずくまるような姿勢をとる。しかし、残りHPが最大HPのちょうど1/4のときは、瀕死状態であるにもかかわらず、うずくまらずにふつうに立っているのだ。苦しいのにやせガマンしてる?



◆立ってはいるが瀕死状態 なので、オーバーソウルや マスターフィストの特殊効 果(→P.483)はちゃんと発 揮される。



レベルアップしすぎると 途中が省略される

バトル終了後の経験値とAPの獲得画面では、獲得した経験値が1pずつ加算されていく様子を確認できる(いずれかのボタンで省略可能)。ただし、1回のバトルで10以上レベルが上がるキャラクターがいる場合、10回目のレベルアップ以降は、時間短縮のためか、加算の表示が強制的に省略されてしまう。



身動きがとれないときに 逃げると……

ストップ、石化、マヒのいずれかの状態になっているキャラクターは、あらゆる動作を行なえなくなる。逃げようとするときも、通常は動かないままだが、逃走の成功が確定してから実際に逃げるまでのあいだは、なんと足を動かさずに走るのだ。



←硬直したまま水平移動。 この動きは、ぜひ実際の画 面で確かめてみてほしい。



カコントローラから手を放しつつ 逃げる方法

バトルから逃げるにはL1+R1ボタンを押しつづける必要があるが、逃走の成功確定後なら、ボタンを放しても逃走は中止されない。また、逃走の成功確定後は、●ボタンを押してもコマンドが表示されなくなる。つまり、L1+R1ボタンを押しながら●ボタンを連打し、コマンドが表示されなくなったら、コントローラから手を放しても逃げられるわけだ。



ランダムエンカウントによる バトルから逃げられない状況

特定の時期に特定の場所でランダムエンカウント が発生すると、現れた敵から逃げられない。 該当する時期や場所は、できるだけ早く通過しよう。

▶ バトルから逃げられない場所と時期

場所	時期
神羅ビル・1~3階ロビー	エ売から空コー 物学をつき
神羅ビル・59階 (強化戦闘員×3を倒したあとのみ)	- 正面から突入し、擲弾兵×2を 倒してから60階に着くまで
絶壁内部 (ツインヘッドが出現するマップ)	ツインヘッドを倒してからマッ プを切りかえるまで
螺旋トンネル (タークス3人組が出現するマップ)	タークス3人組を倒してからマップを切りかえるまで



◆逃げられないときに絶撃 内部でブルードラゴンと 遇すると、かなり危険。









ヘレティック宝条は 倒しかたがふたとおりある

ヘレティック宝条は、本体のほかに右腕、左腕とうパーツを持つ。ヘレティック宝条を倒すには本のHPをゼロにすればいいが、じつはそれ以外に、右腕と左腕のHPをともにゼロにするという方でも倒すことができる。



◆本体のHPが残っていても 倒したことになる。ただし、 右腕は倒しても復活するの で、先に左腕を倒しておく か、倒した右腕が復活する 前に左腕をすばやく倒そう。



アルテマウェポンがいきなり コスモエリアに現れる

ダイヤウェポンがシスター・レイの砲撃で倒されたあと、アルテマウェポンはふつうならジュノンエリア上空に現れる。しかし、ミディールで戦ったさいにアルテマウェポンのHPをゼロにしていた場合、出現場所が最初からコスモエリア上空になるのだ。なお、このときの戦いはまだ最終決戦ではなく、アルテマウェポンはいったん逃げたのち、ふたたび同じ場所に現れる。そのあとの戦いが最終決戦だ。



◆ミディールでアルテマウェポンのHPをゼロにするには、「オールオーバー」を使うのが一番簡単。



アルテマウェポンに 『レベル4自爆』は有効か?

アルテマウェポンのレベルは、オリジナル版では D。4の倍数なので、てきのわざ『レベル4自爆』が 効だった。しかし、インターナショナル版ではア テマウェポンに『レベル4自爆』が効かない。じつ 、インターナショナル版でのアルテマウェポンの ベルは61。4の倍数ではなくなっているのだ。



アルテマウェポンから 盗めるもののちがい

アルテマウェポンから盗めるものは、戦う場所や況によって下の表のように異なる。基本的には、ルテマウェポンが空中にいるときはサークレット、上にいるときはリフレクトリングを盗めると考えいい。なお、サークレットやリフレクトリングはルテマウェポンを倒さずにいれば何回でも盗める、呪いの指輪を盗めるのは1回かぎりなので、チンスを逃さないようにしたい。

アルテマウェポンから盗めるもの

戦う場所・状況	盗めるもの
ディール・初戦闘時	呪いの指輪
ュノンエリア上空	サークレット
レルエリア上空	サークレット
ブルエリア上空	サークレット
ディールエリア上空	サークレット
ッドガル(ハイウェイ)	リフレクトリング
ンドルフォート	リフレクトリング
「ンガガ(壊れた魔晄炉)	リフレクトリング
空洞(クレーター)	リフレクトリング
スモエリア上空・最終決戦時	



→アルテマウェポンがいき なりコスモエリア上空に。

ちなみに、このときのアル

テマウェポンは、攻撃を受

アルテマウェポンは 2度死ぬ?

コスモエリア上空でのアルテマウェポンとの最終 決戦時、アルテマウェポンは倒されると、ファイナ ルアタックとして『シャドウフレア』を放つ。この攻 撃をリフレク状態で跳ね返せば、アルテマウェポン が倒れるときの音を2回聞くことができる。



ルビーウェポンの 触手を無視して逃げられる?

通常、ルビーウェポンとのバトルでは、触手が出ているあいだは逃げられない。ただし、ルビーウェポンが触手を出す動作中に逃走の成功が確定した場合は、触手のわきを通って逃げることが可能だ。



◆触手を無視して逃げるクラウドたち。失敗することもあるので、実際にやってみるなら根気よく。



インターナショナル版でのセーファ・セフィロスのちがい

実質的な最終ボスであるセーファ・セフィロスは、 インターナショナル版で行動パターンなどが大きく 変更された。その詳細を公開しよう。

一行動パターン

決められた行動を一定の規則で行なうという基本的な性質はオリジナル版と同じだが、以下の3つの点がちがっている。

▶ オリジナル版から変更された行動

- 「スロウ」のかわりに「ウォール」を使う
- 『フレア』のかわりに『シャドウフレア』を使う
- ●『死の宣告』のかわりに『心無い天使』を使う



◆炎属性の『フレア』から、 無属性の『シャドウフレア』 に変わったことで、攻撃を 少し防ぎにくくなった。

ペイルホース」の効果

『スーパーノヴァ』の直前に使ってくる『ペイルホース』は、名前も見た目もオリジナル版と同じ。ただし、効果が大きく変わっている。

▶「ペイルホース」の変更された部分

バージョン	基礎攻擊力	タイプ	追加効果
オリジナル版	割合(※7)		かなしい
インターナショナル版	35	魔法	かなしい+カエル+ミニマム

※7……ダメージ量は対象の残りHPの7/8(小数点以下切り捨て)



◆「スーパーノヴァ」の直前 に「ペイルホース」で割合 ダメージを受けるというや っかいなパターンが、イン ターナショナル版ではなく なった。

---『スーパーノヴァ』のエフェクトと効果

『スーパーノヴァ』は、エフェクトに大きな変更が ほどこされた(→P.516)。それだけでなく、効果も 大幅に変えられている。

▶「スーパーノヴァ」の変更された部分

バージョン	基礎攻擊力	タイプ	追加効果
オリジナル版	37	魔法	混乱+沈黙
インターナショナル版	割合(※8)		混乱+沈黙+スロウ

※8……ダメージ量は対象の残りHPの15/16(小数点以下切り捨て)



マテリア『MPターボ』で トクをする

マテリア『MPターボ』は、組にしたマテリアで使う 魔法や召喚魔法の消費MPと威力を上げる。このと き、消費MPは255が上限でそれを超えては上がら ないが、消費MPが上限に引っかかっても、威力は 通常どおり上がるのだ。そのため、もともとの消費 MPが250ある『ナイツオブラウンド』なら、消費MP をほとんど増やさずに威力を上げることができる。



組にした支援マテリアが 働かなくなる状況

ひとつの種類のマテリアを「組 にしたマテリアを自動的に使う 支援マテリア」との組と「組にし たマテリアを強化する支援マテ リア」との組で同時に装着した場 合、前者の支援マテリアが発動





しても、後者による強化の効果は得られない。たとえば、右上の図の組み合わせの場合、マテリア「話うカウンター」が発動して『ファイア』で反撃しても、自分のMPを回復する効果は得られないわけだ。ちなみに、後者の支援マテリアが『MPターボ』だった場合、自動的に使うときに魔法の威力は上がらないのに、消費MPだけが増えてしまう。



カウンターの『ものまね』はあとまわしにされる

同じ条件で発動する支援マテリアを複数装着していた場合、それらが実行されるのは、左上から順になるのがふつう。ただし、実行される行動のなかに『ものまね』が含まれていると、『ものまね』の実行は一番最後にまわされる(『ものまね』が最初に実行される場合はのぞく)。たとえば、下の図の組み合わせがすべて発動すると、カウンターは『ファイア』ー『ものまね』・「ひっさつ』ではなく、『ファイア』ー『しっさつ』・『ものまね』という順になるのだ。なお、『ものまね』の内容はマテリアの並び順によって決まるため、『ひっさつ』ではなく『ファイア』のマネになる。また、『カウンター』は、どの位置に装着しても、かならず『まほうカウンター』や『コマンドカウンター』より先に発動することも覚えておこう。















支援マテリアひとつで 2回行動する方法

マテリア『ぬすむ』か『なげる』
か、レベル1のものとレベル2以上の同種のものを同時に装着し、 計方を「組にしたマテリアを自動 対に使う支援マテリア」と組にしてみよう。すると、支援マテリ





Pの発動時にふたつのコマンドが連続で実行される。 ととえば、右上の図のようにマテリアを装着していると、攻撃を受けたときに『ぬすむ』→『ぶんどる』の 順に連続でカウンターを行なうのだ。



マスターマテリア+『ついかぎり』 による自滅に注意

マテリア『マスターコマンド』と支援マテリアを組 こすると、『まほう』『Wまほう』『しょうかん』『Wし ようかん』『てきのわざ』をのぞく、すべてのコマン ドが支援マテリアの効果を受ける。とても便利な組 み合わせかただが、欠点もあって、『マスターコマ ンド』+『ついかぎり』という組み合わせで装着して いた場合、味方に向かってアイテムを使った直後に 味方を攻撃してしまう。同様に、『マスターまほう』+ ついかぎり』という組み合わせでマテリアを装着し とときも、『ケアル』などのあとに味方を攻撃するの で気をつけよう。



回復行動+吸収用マテリア による自滅に注意

支援マテリアの『HPきゅうしゅう』や『MPきゅうしゅう』と組にしたマテリアでダメージを与えると、ダメージ量に応じて自分のHPやMPを回復できる。ただし、組にしたマテリアで誰かを回復させた場合、自分がダメージを受ける点には注意が必要。たとえば、『マスターコマンド』+『HPきゅうしゅう』という組み合わせでマテリアを装着しているときにポーションを使うと、対象のHPを100回復させたあと、自分が10のダメージを受けてしまうのだ。



◆例外的に、回復量が数字で表示されないエリクサーとラストエリクサーなら、使ってもダメージを受けずにすお、

54

『HPきゅうしゅう』や 『MPきゅうしゅう』の回復量の上限

マテリア『HPきゅうしゅう』による回復量は「与えたダメージ量の1/10」、マテリア『MPきゅうしゅう』による回復量は「与えたダメージ量の1/100」だが、実際の回復量はもっと少ないことがある。これは、『HPきゅうしゅう』などによる回復量は対象の残りHPや残りMPが上限で、それを超えては回復できないからだ。なお、『コメテオ』などの複数回連続攻撃の場合、回復量がこの上限を超えて見えることもあるが、「攻撃回数分の回復量の合計」が表示されているだけで、1発あたりの上限は変わっていない。



◆残りMPがゼロの相手を 攻撃しても、マテリア『MP きゅうしゅう』の効果でMP を回復することはできない。



『HPMPいれかえ』装着時に 受けるダメージ量の上限

マテリア『HPMPいれかえ』を装着すると、最大HPの上限が999、最大MPの上限が999に変化する。 じつはそれだけでなく、HPに受けるダメージ量の上限も999になるのだ。



最大HPはマテリアで どこまで下がる?

キャラクターが魔法マテリアや召喚マテリアを装着すると、マテリアごとに決められた割合だけ最大HPが低くなる。では、これらのマテリアを大量に装着して、最大HPが「-100%」の修正を受けたら、最大HPはゼロになってしまうのだろうか?

答えはノー。最大HPは10が下限で、魔法マテリアや召喚マテリアをいくら装着しても、これより下がってしまうことはない。



『Wアイテム』ふたつで すばやさが上がる

マテリア『Wアイテム』を、ひとりのキャラクターにふたつ以上装着すると、なんとすばやさが255になる。ただし、この効果があるのはオリジナル版だけで、インターナショナル版では『Wアイテム』をいくつ装着しても、すばやさが変わったりはしない。



特殊な武器の威力を 徹底解析!

各キャラクターの最終武器など、特殊な能力を持つ武器を装備して攻撃すると、特定の条件によって与えるダメージ量が変化する。それぞれの条件と、具体的な変動の度合いを一挙に紹介しよう。

武器で攻撃したときのダメージ量の基本値を決めるのは、攻撃を行なったキャラクターのレベルと攻撃力、使用した攻撃の基礎攻撃力、対象の防御力。 これらのうち基礎攻撃力が変化すると、ダメージ量 はそれに正比例して変わる。通常の武器の場合、「たたかう」の基礎攻撃力は16(「へんか」の基礎攻撃力は2)なので、最終武器の基礎攻撃力が32になれば、ダメージ量は通常の武器の2倍になるのだ。

なお、以下で紹介する武器のうち、最終武器以下でのダメージの変動は「計算によって出たダメージを最後に何倍かにする」といった形で行なわれる。そのため、ダメージ量がつねに"倍率の倍数"になるのが大きな特徴。たとえば、倍率が3倍なら、ダメージ量はかならず3の倍数になる。

HPが影響



装備しているキャラクターの「最大HPに対する残りHPの割合」に応じて基礎攻撃力が変化。HPが満タンのときが最強の状態で、通常の武器の約3.06倍のダメージを与える。逆に最弱になるのは、残りHPが最大HPの1/48未満のときで、通常の武器の1/16のダメージしか与えることができない。

▶ 基礎攻撃力の変わりかた

使用する攻撃	基礎攻擊力
『たたかう』など	(装備者の残りHP×48÷最大HP)+1
「へんか」(※9)	(装備者の残りHP×6÷最大HP)+1

※小数点以下切り捨て

※9……インターナショナル版のみ。オリジナル版での基礎攻撃力は「たたかう」と同じ値

MPが影響



装備しているキャラクターの「最大MPに対する残りMPの割合」に応じて基礎攻撃力が変化。計算にHPではなくMPを用いる点をのぞけば、性質はアルテマウェポンやマーベラスチアーとまったく同じ。

▶ 基礎攻撃力の変わりかた

使用する攻撃	基礎攻擊力
『たたかう』など	(装備者の残りMP×48÷最大MP)+1
「へんか」(※9)	(装備者の残りMP×6÷最大MP)+1

※小数点以下切り捨て

※9……インターナショナル版のみ。オリジナル版での基礎攻撃力は「たたかう」と同じ値

■ リミットゲージが影響



装備しているキャラクターのリミットレベルと、リミットゲージのたまり具合に応じて基礎攻撃力が変化。リミットゲルル4でリミットゲージが満タンという状態が最強で、通常の武器の4倍の威力を発揮する。なお、リミットゲージが満タンでないときの基礎攻撃力はゲージのたまり具合に比例しており、たとえばリミットレベル」でゲージが半分までたまっているなら、基礎攻撃力は8となる。

▶ 基礎攻撃力の変わりかた

使用する攻撃	基礎攻撃力(リミットゲージ満タン時)
「たたかう」など	リミットレベル×16
「へんか」(※9)	リミットレベル×2

※リミットゲージがカラのときは、リミットレベルにかかわりなく基礎な 撃力1

※9……インターナショナル版のみ。オリジナル版での基礎攻撃力はたたかう」と同じ値

■マテリアのAPが影響



武器に装着しているマテリアのAPに応じて基礎攻撃力が変化する。マテリア「ナイツオブラウンド」(レベル5)を8個装着したときが最強で、ダメージ量は通常の武器の約25.06倍。アルテマウェボンの8倍以上という、すさまじい威力を発揮するのだ。

▶ 基礎攻撃力の変わりかた

使用する攻撃	基礎攻擊力
「たたかう」など	(APの合計÷10000)+1
「へんか」(※9)	(APの合計÷80000)+1

※小数点以下切り捨て

※マテリア「せんすい」のAPは無視される

※9……インターナショナル版のみ。オリジナル版での基礎攻撃力はたたかう」と同じ値









対象のレベルが影響





対象のレベルに応じて基礎攻撃力が変化。相手のレベルがほど低くないかぎり、通常の武器より弱くなることがないめ、使い勝手がいい。最強となるのはエメラルドウェポンパル99)を攻撃するときで、通常の武器の約6.19倍の威になる。インターナショナル版で「へんか」を使っても、基攻撃力が「たたかう」と同じというのも特徴。

基礎攻撃力の変わりかた

使用する攻撃	基礎攻擊力	
たたかう」など	HOOL OF LEET	
へんか」(※10)	対象のレベルと同じ	
10オリジナル	版、インターナショナル版共通	

倒した敵の数が影響



装備しているキャラクターがそれまでに倒したモンスター 数(以下、撃破数)に応じて基礎攻撃力が変化。撃破数が 28増えるごとに基礎攻撃力が1上がるという仕組みだ。撃 数が127以下のときは通常の武器の5/8の威力だが、撃 数が65408以上のときは、通常の武器の約32.56倍とい 、あらゆる武器のなかで最強の威力を見せる。

ちなみに、撃破数が127以下のときは、インターナショナ版でも『たたかう』と『へんか』の威力にまったく差がない。

基礎攻撃力の変わりかた

使用する攻撃	基礎攻擊力	
たたかう』など	(撃破数÷128)+10	
へんか』(※9)	(撃破数÷1024)+10	

小数点以下切り捨て

撃破数は65535までしかカウントされない

…インターナショナル版のみ。オリジナル版での基礎攻撃力は「たたかう」と同じ値

戦闘不能者の数が影響



き行 クラウド用



戦闘に参加しているメンバー(自分も含む)の戦闘不能者の 対に応じてダメージ量が増加。なお、"3人が戦闘不能状態" での攻撃は、マテリア「ファイナルアタック」+「ぬすむ」(レ ぶ)/2以上)を装着しているときなどに起こり得る。

▶ ダメージの倍率の変わりかた

戦闘不能者の数	ダメージの倍率
なし	1倍(基礎攻撃力16に相当)
1人	2倍(基礎攻撃力32に相当)
2人	3倍(基礎攻撃力48に相当)
3人	4倍(基礎攻撃力64に相当)

- 瀕死状態と死の宣告状態が影響



オーバーソウル



装備しているキャラクターの瀕死状態と死の宣告状態に応 じてダメージ量が増加。装備すると自動的に死の宣告状態に なる呪いの指輪と併せて使おう。

▶ ダメージの倍率の変わりかた

発生しているステータス異常	ダメージの倍率
(どちらも発生していない)	1倍(基礎攻撃力16に相当)
瀕死	2倍(基礎攻撃力32に相当)
死の宣告	4倍(基礎攻撃力64に相当)
瀕死+死の宣告	8倍(基礎攻撃力128に相当)

ステータス異常が影響



マスターフィスト



装備しているキャラクターに発生中のステータス異常の数と種類に応じてダメージ量が増加。瀕死+毒+かなしい+沈黙+スロウ+暗闇+死の宣告状態なら、通常の武器の9倍(基礎攻撃力144に相当)のダメージを与えるが、その状態にするのは大仕事だ。

▶ ダメージの倍率の変わりかた

ステータス異常	倍率の変化	ステータス異常	倍率の変化
戦闘不能	+1倍	スロウ	+1倍
瀕死	+1倍	暗闇	+1倍
毒	+1倍	徐々に石化	+2倍
かなしい	+1倍	死の宣告	+2倍
沈黙	+1倍		

- ※ステータス異常が発生していないときの倍率は1倍
- ※上記以外のステータス異常は倍率に影響しない



◆オーバーソウルとマスターフィストは、使いかたしだいでは最終武器のブレミアムハートよりもはるかに強くなる。



特殊な武器が有効なのは どのコマンド?

最終武器などの特殊な武器(→P.482)でダメージ が変わるコマンドは下記の7つ。同じ物理攻撃でも、 『なげる』、てきのわざ『ゴブリンパンチ』、リミット技 には影響しないので注意しよう。

▶ 特殊な武器によって威力が変化するコマンド

- たたかう
- ぜんたいぎり
- ぶんどる
- れんぞくぎり
- へんか(※11)
- みだれうち
- •ひっさつ
- ※11·····ほかのコマンドとは基礎攻撃力が異なる場合がある(→P.482)



←武器に持たせた属性や追 加効果が発揮されるコマン ドも、これらと同じ。



不倶戴天は 味方にやさしい武器

不倶戴天を装備したユフィが味方を攻撃すると、 味方に回避のモーションをとらせて、1のダメージ を与える(ダメージ量は表示されない)。この攻撃で も眠りや混乱状態を解除できるので、味方がそれら の状態になったときの安全な解除方法として利用可 能だ。なお、不倶戴天に追加効果を持たせて味方を 攻撃すると「Miss」と表示されることがあるが、そ れでも1のダメージは与えている。



アルテマウェポンの 刀身が黒くなる

アルテマウェポンは、クラウドの残りHPに応じ て刀身の色が変わる。HPが満タンのときは色が白 く、HPが減るにしたがって青みがかっていくが、 ルビーウェポンが触手を出現させる動作をしている あいだだけは、残りHPとは無関係に、刀身の色が 真っ黒に変わってしまうのだ。





←アルテマウェボ ンの刀身が黒く変 わった瞬間。かな り不気味だ。

バレットとヴィンセントは 武器によって動作にちがいが

バレットとヴィンセントが『たたかう』で攻撃す るときのモーションは数種類ずつあり、どのモーシ ョンになるかは装備している武器によって決まる (下の表を参照)。装備をいろいろ変えてみて、モー ションのちがいを楽しむのもいいだろう。

▶ 武器のタイプとモーション

	武器のタイプ	該当する武器	モーション		
	マシンガン タイプ	ガトリングガン アサルトガン ハードバルカン Wマシンガン マキシマムレイ	数発の弾丸を連射する		
バレット	バンチタイプ	●キャノンボール ●アトミックシザー ●チェーンソー ●ドリルアーム ●ロケットバンチ ●パイルバンカー	相手に駆け寄ってなぐ りつける		
	バズーカ タイプ	●A・Mキャノン ●ソリッドバズーカ ●エネミーランチャ ●ミッシングスコア	左手を砲身に添えて、 大口径の弾を1発撃5 こむ		
	レーザー タイプ	●マイクロレーザー	右手だけで狙いをつけ てレーザーを撃つ		
7	ハンドガン タイプ	●クイックシルバー ●ビースメーカー ●バントライン ●銀玉鉄砲 ●アウトサイダー	右手を無造作に上げて弾を撃つ		
ヴィンセント	ショットガンタイプ	●スパス ●ライアット ●ハイブロウST	銃を腰だめにかまえて 弾を撃つ		
1	ライフル タイプ	●ランダル ●ウィンチェスター ●ロングバレルR ●スナイバーCR ●デスペナルティ	銃を縦に1回転させて から弾を撃つ		



←ヴィンセントの場合、ラ イフルタイプの武器を装備 しているときのモーション は少し時間がかかる。

99 9731,9731 767, 767, 77679 マテリア成長

→バレットの武器のうち、 パンチタイプのものは遠距 離攻撃能力がない。



リボンや安らぎの指輪で いかり・かなしい状態を固定

リボンか安らぎの指輪を装備していると、いかりやかなしいの追加効果を無効化できる。それだけでなく、もともといかりやかなしい状態のときにこれらのアクセサリを装備すると、戦闘不能状態になったり万能薬を使ったりしても、いかりやかなしい状態が解除されなくなるのだ。



◆いかりやかなしい状態を わざと発生させていて、解 除したくないときに便利。



『Wアイテム』で アイテムを無限増殖!

インターナショナル版では、『Wアイテム』を利用すれば、戦闘中に使用可能なアイテムを無限に増やすことができる。具体的なやりかたは下記のとおりだ。なお、ひとつ目のアイテムの対象を決めた直後にキャンセルすると、ひとつ目に選んだアイテムが使っていないのに減ってしまう(この現象はオリジナル版でも起こる)。増やすつもりで減らしてしまうことのないよう、十分気をつけたい。

▶アイテム増殖の手順

『Wアイテム』のコマンドを選ぶ

•

ひとつ目のアイテムを選ぶ

4

ふたつ目のアイテムを選ぶ

ひとつ目のアイテムの対象を選ぶ

L

T

ふたつ目のアイテムの対象を決めずにキャンセルする

い L - 日のコ イニ / 北 1 / 円 M - 7



◆元手になるアイテムをひ とつ持っていれば、あとは

65

アイテムとシールド状態の 不思議な関係

シールド状態になっているキャラクターにアイテムを使うと、回復用のアイテムや一部の攻撃用のアイテムが無効化されたり、属性を持つ攻撃用のアイテムのダメージが吸収されなかったりと、奇妙な現象がいろいろ起こる(下の表を参照)。とくに『Wアイテム』では、エリクサーかラストエリクサーを使わないと回復できない点に注意しよう。

▶ シールド状態の相手に使ったアイテムの効果

######################################	コマンド					
使用するアイテム	アイテム	Wアイテム				
回復用のアイテム	無効化されない	無効化される(※12)				
一部の攻撃用のアイテム(※13)	無効化されない	無効化される				
攻撃用のアイテム(属性あり)	吸収されない	吸収される				

※12……エリクサーとラストエリクサーをのぞく

※13……手榴弾、ボムのかけら、ボムの右腕、Sマイン、203ミリ砲弾



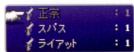
ウォールマーケットでもらえる 会員カードの秘密

ウォールマーケットをう ろうろしている男からもら える『会員カード』は、蜜蜂 の館に入るために必要なもの。ところが、よく見て みるとこのカード、「蜜蜂」の館ではなく「蜂蜜」の館 と書いてある。蜜蜂の館の店員でさえ気づかないほ どのさりげなさだが、もしかして偽造品……?



銃か? 刀か? 正宗ってどんな武器?

1997年12月に発売されたプレイステーション用ソフト『チョコボの不思議なダンジョン』付属の『不思議なデータディスク』には、『FFVII』用のプレイデータがいくつか収録されている。そのなかのひとつ、「アイテム、マテリアフルそうびでスタート!!」では、なんと、セフィロス用の武器である正宗を持った状態でゲームがはじまるのだ。この正宗はアイコンがヴィンセント用の銃と同じだが、残念ながらヴィンセントが装備することはできない(『なげる』も不可)。アイコンはヴィンセント用でも、やはりセフィロス専用なので、ほかの誰にも使用不能だ。



◆これが正宗のアイコン。 その下にあるのがヴィンセ ント用の銃。アイコンは同 じだが……。

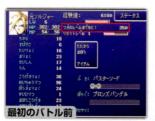


いつもとちがう クラウドの様子を観察

以下の3つの場面では、クラウドのふだんとは少しちがった部分が見られる。いつものクラウドと見くらべて、ディテールのちがいを楽しんでみよう。

オープニング〜最初のバトルまで

一見ちがいはないようだが、最初のバトルを行なうまでと 行なったあととでは、つぎのレベルになるために必要な経験 値の量が異なっている。



↑→最初のバトルが終わると、経験値獲得前なのに、つぎのレベルまでに必要な経験値の量が変化している。



カームでの回想シーン

回想のなかに登場するクラウドの顔をメニュー画面で見て みると、ふだんとは少しちがう。5年という時の流れを感じ させる演出だ。



★ふだんの顔と回想シーンでの顔。回想シーンのほうが、少しだけ幼く見える?





セフィロスとの一騎打ち

最後の一騎打ちでは、クラウドの全身がふだんよりもはるかにこまかく描かれる。とくにはっきりちがいがわかるのは、 顔、肩当て、ベルト、腕輪、指の5ヵ所。





















トウホウフハイの能力値は こちらに合わせて変化する

チョコボレーシングのトップレーサーであるジョの相棒・トウホウフハイは、クラウドたちが乗るョコボに合わせて能力値が変化する。具体的には、ップスピードはクラウドたちのチョコボの約1.1、スタミナは約1.25倍。クラウドたちのチョコばりも、つねに能力値が高いのだ。





◆クラウドたちが能力 値の低いチョコボで出 場すると、トウホウフ ハイの能力値もそれに 合わせて低くなる。そ のため、ジョーが下位 に甘んじることも。

70

ふたつの"ファイル01" ロードできるのはどっち?

インターナショナル版では、オリジナル版とイン 7ーナショナル版、両方のプレイデータをロード可 6。ただし、1枚のメモリーカードにオリジナル版 2インターナショナル版の、同じファイル番号のプ ッイデータが入っている場合、そのファイル番号の プレイデータは、インターナショナル版のものしか コードできないので注意しよう。

1枚のメモリーカード

オリジナル版のファイル01 インターナショナル版のファイル01







インターナショナル版のファイル01のみロード可能



回復の余地がなくても 『ケアル』を使えてしまう状況

戦闘不能状態のキャラクターやHPが満タンのキャラクターに対しては、メニュー画面で『ケアル』やポーションなどを使うことができない。そのおかげでMPやアイテムをムダに消費せずにすむのだが、戦闘不能状態のキャラクターがいるときにパーティー全体に対してなら、これらの魔法やアイテムを無制限に使えてしまう。全体化した『ケアル』などを使いずぎて、MPをソンしたりしないように。

72 variety

ラストダンジョンで メニュー画面を開けない場所

ラストダンジョンの大空洞には、移動は通常どおりに行なえてモンスターも出現するのに、メニュー 画面は開けないという不思議な場所が何ヵ所かある。

●ボタンを押しているのにメニュー画面が開かない というときは、あわてずに少し歩き、メニュー画面 を開ける場所まで移動しよう。メニュー画面を開け ない具体的な場所は、以下のとおりだ。

▶ 大空洞でメニュー画面を開けない場所



◆マテリア「HPきゅうしゅう」などが落ちていたマップで、「[決定ボタン]でよじ登ります」というメッセージが表示される場所すべて。

→複数の洞窟が口を開けた このマップの、入ってきた 直後の位置(写真の場所)と 「【決定ボタン】でジャンプ します」というメッセージが 表示される場所すべて。



◆最初の分岐点があるマップの、石柱をのぼり下りしているあいだ。なお、のぼり下りのあいだは、モンスターとエンカウントすることもない。

→最初の分岐点で左を選ん だときに通るふたつ目の分 岐点。右の写真の赤く囲ん だ部分が該当。







PHSを使って 全滅する方法

パーティー編成を行なうときに、戦闘不能状態のキャラクターをうまく入れかえると、パーティーの3人全員を戦闘不能状態にすることができる(下記の手順を参照)。全員が戦闘不能状態であってもマップを歩きまわることは可能だが、バトルがはじまるとすぐにゲームオーバーになるので要注意。

▶ パーティー全員を戦闘不能状態にする手順

クラウド以外の誰かひとり(Aとする)を戦闘不能状態にする

PHSで、Aをほかの仲間と交代させる

クラウドを含めたふたりのキャラクターを戦闘不能状態にする

PHSで、戦闘不能状態ではないキャラクターをパーティーからはずし、Aをパーティーに入れる



◆全員が戦闘不能状態になったパーティー。敵が出現する場所をこの状態のままうろつくのは、危険すぎるのでオススメできない。



闘技場に挑戦すると 並び順が変わる

バトルスクェアの闘技場への挑戦を決めると、パーティーの並び順が強制的に変更されることがある。クラウドはメニュー画面の一番上になり、あとのふたりは、最後にパーティー編成をしたときの入れかえかたによって並び順が決まるのだ。



★→並び順を無理やり変えられてしまう。ディオのこだわりだろうか?





戦闘不能者が 闘技場に挑むと……

闘技場でのバトル開始時のHPやMPなどは、受付をしてもらったときの状態をそのまま引き継ぐ。では、戦闘不能状態になっているキャラクターで終んでみるとどうなるかというと……バトルがはじまった瞬間に敗北となってしまうのだった。



← 1 戦目がはじまると同時 に負けになる。パトルスク ェア史上、最速の敗退かも しれない……。



闘技場のモンスターは ふつうのモンスターよりもタフ

バトルスクェアの闘技場で戦っているとき、相手がやけにしぶといと感じたことはないだろうか? じつは、闘技場のモンスターのHPは、ほかの場所で現れる同種のモンスターの2倍になっているのだ。



◆もともとHPの高いブラ キオレイドスなどに当たる と、倒すのが大変。







一挙紹介! 闘技場の 出現組み合わせリスト

闘技場の「普通のバトル」で現れるモンスターの 組み合わせを右ページにまとめてみた。闘技場に挑 戦するさいの参考にしてほしい。なお、現れるモン スターは1戦ごとに独立して決められており、「最 初にガードハウンドが現れたら、つぎはかならずス イーパー」といった法則性は存在しない。









バギーを入手してからタイニー・ブロンコを入手するまで

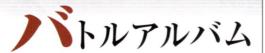
戦目	ガードハウンド	ガードハウンド ガードハウンド×2		戦闘員	戦闘員×3		イブ×2	グラシュトライク		グラシュトライク×	3 チュースタンク×2	
戦目	スイーバー ブアゾキュート×3		イーバー プアゾキュート×3 ヘッジホッグバイ×2		ヘッジホッグパイ×3		9-x2	ホウルイーター +ヘッジホッグパイ×2		シェザーシザー×	サハギン×2 +シェザーシザー	
間	ディーングロウ×	2 ディーングロヴ	ン×3 ゴースト×	3	ゴースト	×2 ングロウ	クリフ +ディ	シェイ×2 ーングロウ	エリ	ゴル	空中兵×2	
戦目	ソードダンス	ソードダンス×2	ソードダンス×3	モスス	ラッシャー	モススラッシ	√γ−x2	ブレインボッ	バド	ブレインボッド×	2 ヴァギドボリス +ゼネネ	
戦目	カームファング×3	カームファング×3 デビルライド		レブリコン×2		レブリコン×3		レブリコン +エレファダンク	1×2	エレファダンク×	2 +ムー×2	
戦目	カスタネッツ×3	カスタネッツ×4	マドゥジュ×2	マドゥ	ジュ×2 ウラー×3	クロウラ	-×5	クロウラー×3 +アークドラ	3ゴン	アークドラゴン +カスタネッツ× +クロウラー	2 サーチアイ×4	
戦目	ゼムゼレット	ネロスフェロス	ス×2 フォーミ	ı5×2		ェロス×2 ミュラ		フェロス ッパワイヤ×2	++	ッパワイヤ×5	ビーチプラグ×4	
戦目	ヘルハーレーVI	R2	グランガラン			バグナト	ラナ×	2		キマイラ		

タイニー・ブロンコを入手してからメテオが発動するまで

スペンサー×2	フラッ +スペ	ブビート ンサー×3	フラップビート	フラップビート×2	フラップビート×4	ジョ・	-カ-×2	ブルモーター	ブルモーター×2
ニードルキッス×	3 +#	ーチャクラ	ウン グランドオ	バーン グランドア	ホーン×2 バジカ	ガンディ	1×2 //5	ガンディ×3	クラウンランス
タッチミー			1 1 7	セクトキマラ	インセクトキマ	ラ×2	フラワーフ	プラング へ	ビータンク
デザートサハギン	7×2	バジリスク	7×3 グリ	フォン	グリフォン +キキキアチョ	3×2	ゴーレム	2:	ラウンランス×2
キキキアチョ×3	ギ族の	亡霊×2	ギ族の亡霊×3	ニーズヘッグ×4	ニーズヘッグ×5	5 ステルシ	レーステップ×3		プロステルシーステップ 2 +ニーズヘッグ×3
ニブルウルフ×			2 スク ベルチャータ	スク×2 ババヴェラ	ラウミュ×2 バッテ!	リーキャ	ンプ×6 パルロ	コン ッテリーキャップ×4	バルロン×3
ブラックバット×3	ブラッ:	クバット×4	ダブルブレイン×3	ダブルブレイン +スクリーマー×2	スピードサウンド×3	スピー +キュt	ドサウンド ビルデュヌス×2	キュビルデュヌス×	3 キュビルデュヌス×5
ギロフェルゴ			イン +ヤン		ズー			ドラゴン	
	ニードルキッス× タッチミー デザートサハギ: キキキアチョ×3 ニブルウルフ×	ニードルキッス×3 +サ +バタッチミー デザートサハギン×2 ・ キキキアチョ×3 ギ族の ニブルウルフ×3 ニカ ブラックバット×3 ブラック	ニードルキッス×3 +サーチャクラ +バグナドラナ タッチミー バジガンラ +タッチミ バジリスク デザートサハギン×2 バジリスク キキキアチョ×3 ギ族の亡霊×2 ニブルウルフ×3 ニブルウルフ× +ベルチャータ ブラックバット×3 ブラックバット×4	ニードルキッス ニードルキッス サーチャクラウン グランドオーバグナドラナ パジガンディー・タッチミー パジガンディー・タッチミー×2 パジリスク×3 グリキキキアチョ×3 ギ族の亡霊×2 ギ族の亡霊×3 ニブルウルフ×3 ニブルウルフ×3 ブラックパット×4 ダブルブレイン×3 ブラックパット×4 ダブルブレイン×3	ニードルキッス ニードルキッス サーチャクラウン グランドホーン グランド・ ヤバヴナドラナ	コードルキッス コードルキッス グランドホーン グランドホーン×2 バジ キーバグナドラナ グランドホーン グランドホーン×2 バジ デザートサハギン×2 バジリスク×3 グリフォン グリフォン キキキアチョ×3 ギ族の亡霊×2 ギ族の亡霊×3 ニーズヘッグ×4 ニーズヘッグ×5 ニブルウルフ×3 ニブルウルフ×2 ポルチャータスク ベルチャータスク×2 ババヴェラウミュ×2 バッテブラックバット×3 ブラックバット×4 ダブルブレイン×3 ゲブルブレイン オスクリーマー×2 スピードサウンド×3 ブラックバット×4 ダブルブレイン×3 ブラックバット×4 ダブルブレイン×3 オファードブ	コードルキッス×3 +サーチャクラウン グランドホーン グランドホーン×2 バジガンディーパジナドラナ インセクトキマラ インセクトキマラ×2 デザートサハギン×2 バジリスク×3 グリフォン グリフォン キキキアチョ×3 ギ族の亡霊×2 ギ族の亡霊×3 ニーズヘッグ×4 ニーズヘッグ×5 ステル・コープルウルフ×3 ニブルウルフ×2 ベルチャータスク×2 ババヴェラウミュ×2 バッテリーキャ・ストックバット×3 ブラックバット×4 ダブルブレイン×3 ダブルブレイン スピードサウンド×3 スピードコード・コード・コード・コード・コード・コード・コード・コード・コード・コー	コードルキッス×3 +サーチャクラウン グランドホーン グランドホーン×2 バジガンディ×2 バジケート・バグナドラナ インセクトキマラ インセクトキマラ×2 フラワース デザートサハギン×2 バジリスク×3 グリフォン サキキキアチョ×3 ギ族の亡霊×2 ギ族の亡霊×3 ニーズヘッグ×4 ニーズヘッグ×5 ステルシーステップ×3 ニブルウルフ×3 ニブルウルフ×2 ハルチャータスク×2 ババヴェラウミュ×2 バッテリーキャップ×6 パルチャータスク・ベルチャータスク×2 ババヴェラウミュ×2 バッテリーキャップ×6 パルチャータスク・ベルチャータスク・ストリンド×3 スピードサウンド・バラックバット×3 ブラックバット×4 ダブルブレイン×3 ダブルブレイン・スクリーマー×2 スピードサウンド×3 スピードサウンド・キュビルデュヌス×2	□ードルキッス×3 +サーチャクラウン グランドホーン グランドホーン×2 パジガンディ×2 パジガンディ×3 +サードパグトドラナ グランドホーン グランドホーン×2 パジガンディ×2 パジガンディ×3 キャグチョー×2 インセクトキマラ インセクトキマラ×2 フラワーブラング へら デザートサハギン×2 パジリスク×3 グリフォン グリフォン キキキアチョ×2 ゴーレム グランドオーアチョ×3 ギ族の亡霊×2 ギ族の亡霊×3 ニーズヘッグ×4 ニーズヘッグ×5 ステルシーステップ×3 ステルシーステップ×3 ニブルウルフ×3 ニブルウルフ×2 パルチャータスク×2 パパヴェラウミュ×2 パッテリーキャップ×6 パルフ・ドップリーキャップ×4 グラックパット×3 ブラックパット×4 ダブルブレイン×3 ダブルブレイン スピードサウンド×3 スピードサウンド キュビルデュヌス×2 キュビルデュヌス×3 キュビルデュヌス×3 キュビルデュヌス×3 キュビルデュヌス×4 イン ブー

メテオが発動してからエンディングまで

1戦目	足斬草×3 フォールランダ×2		フォールラン	ダ×3	ガルーダ×2	ガルーダ×3	ジェシ +ガル		ジェジュジェミ +怪奇虫	×2	デュアルホーン×2	
2戰目	アダマンタイマイ 怪奇虫×2 +尾跳飛		タマンタイフィ ニュー アンターリサート アンターリ		ザード×2 ゲルシュメルゼ×2 スラッ			ラップス×5	ł	ーンアドゥ		
3戦目	ドアブゥル エンシャント		ル エンシャントドラゴン×2 エンシャントドラゴン		シャントドラゴン×3	ジェミニスミー ジェミニス +ポイズンフロッグ×2 +ポイズン					トアイズ×2	
4戰目	ブラキオレイドス	、トリックプレイ×2 トリックプレイ パウンドファット +パウンドファット×2 +モールダンサー×3 アクロフィーズ ジャンピング		ンピング×2	アイスゴーレム	×2	ヒポグリフ					
5戦目	ジャンピング×3	ジャンピング×3 シュレッド×3		シュレッド× +フローズン		フローズンネイル×2	レッサーロプロス	レッサ	DZDX×2	レッサーロブ(+スノウ	コス	マグナード
6戦目	ヘッドボンバー×2 +ゾロカルター		ボンバー×3	クアール +ヘッドボンバ	(-x2	クアール×2	イビルヘッド×3	ステ	ィルヴ	グレムリン×2 +スカルプチ:	76444	アイロネート +ウィンドウィング×2
7戦目	モルボル	ブルー	ードラゴン	ギガース		グレムリン×3	アイロネート×2	ウィン	バウィング×2	ドラゴンライ	ダー	トンベリ
8戦自	シーウォーム			ゴースト	ノップ		サーベント			オチュー		



召喚魔法やリミット技のモーションを完全紹介

本作には、華麗な演出でプレイヤーを魅了 する技や魔法が、数多く存在する。それら のなかでもとくに見ごたえのある、すべて の召喚魔法とリミット技、さらにセーフ ア・セフィロスの大技『スーパーノヴァ』の 演出を紹介しよう。

召喚魔 法

チョコボ&モーグリ(必殺技!!)



↑敵の正面から、モーグリを乗せ たチョコボが駆けてくる。



↑青い瞳で敵を見つめながら、ど **↑**チョコボは、砂煙を巻き上げな んどん近づいていく。



がら全力疾走。



★全速力を保ちつつ、一直線に敵 へ突っこむ。

■モーグリの姿も描かれた「BOOM!」のアニメーシ ンが画面いっぱいに表示され

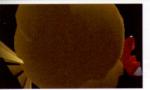


★衝撃でモーグリは気絶し、落下。 頭上で星がクルクルまわる。



★落下したモーグリをチョコボ クチバシでくわえ、帰っていく

チョコボ&モーグリ(デブチョコボ)



★まるまる太ったデブチョコボが 上空から落ちてきて……。

↓巨大な身体で敵を押しつぶす。周囲の地面が大き く揺れ、デブチョコボはそのまま消えていく。



シヴァ(ダイヤモンドダスト)



ヴァが登場。



優しく舞い降りる雪とともに、 **★**閉じていた目を開き、ゆっくり と右手をかかげる。



★冷気のエネルギーが右手の先の 一点に集中。

で砕け散る。

面が燃え上がる。



★集まるエネルギーを保ちながら 右手を前方へ。



↑右手の先から、キラキラと輝く 無数の氷のツブを放つ。



★氷のツブが勢いよく敵のあいだ を通過するやいなや…



■極度の冷気により生成された氷が、敵を包みこん

プリート(地獄の火炎)



地面が割れて炎が噴き上がり、 かからイフリートの姿が。



★熱波に包まれた身体を回転させ ★雄叫びをあげながら両手を広げ、 つつ天高くジャンプ。



周囲へ炎を拡散させる。



↑大きく開いた口から、燃えさか る炎を吹き出したのち……。



↑体勢を低くして、炎のオーラを 全身にまとう。



★空中で瞬時に加速し、敵のあい だを低空飛行で一気に突破。



■その直後、イフリートが通り抜けた熱によって地

ラムウ(裁きの雷)



↑青く輝く雷が、地面の一点につ づけざまに落ちる。



↑雷が激しくなり、地面がしだい に隆起していく。



↑高く盛り上がった地面の頂上に ラムウが出現。



★上空から降りそそぐ雷を杖に集 め、天にかざすと…



↑黄色に輝くまぶしい光が、周囲 に広がっていく。



↑杖の先端から地上に向けて、雷 のエネルギーを広範囲に放出。



■放出されたエネルギーが、火花を散らしながら敵

タイタン(大地の怒り)



↑内部から突き上げられるように 地表が盛り上がる。



が登場。



面をつかみ……。



★地面を砕き、なかからタイタン ★その場で腰をかがめ、両手で地 ★体勢を低くしたまま全身に力を みなぎらせる。



↑両手で敵の足元の大地を引きは がして持ち上げ、いったん静止。



↑持ち上げた大地を敵もろとも、 勢いよく前方へと押し倒す。



↓押しつぶされた敵が、砕け散った地面や大量の砂



月がひときわ美しく輝く。



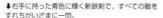
↑うっすらと雲のかかった夜空に ◆月を背にしてガケの上にたたす ◆マントを風になびかせながら、 ◆一気に闇を駆け抜け、敵のもと むオーディーン。



愛馬スレイプニルの手綱を引く。



へと降り立ち……。





↑敵の身体は真っぷたつになり、 消滅する。



↑オーディーンはそのまま走り去



World of FFVII





ーン(グングニルの槍)



あたりに闇が立ちこめ、雨が降
↑ヤリを左手に、闇のなかからオ はじめる。



ーディーンが登場。



ヤリを天に向けてかまえる。



★スレイブニルの手綱を引きつつ、 ★降りしきる雨に逆らうかのよう に、ヤリを勢いよく真上に放つ。



↑すさまじい速度で放たれたヤリ が、空を覆う雨雲に穴を開ける。



↑雨雲にのぞいた青空から、地上 に光が射しこみ…



↓周囲が明るく照らし出された直後、落下してきた

アイアサン(大海衝)





小さな水のツブが一点に集まり ★集まった無数の水のツブが、ひ ★水球が弾け、なかからリヴァイ とつの巨大な水球となりふくらむ。アサンが登場。





↑しずくをしたたらせながら、い ったん上を向き……。



↑頭部を前方へ突き出して吠え、 背後に大津波を呼び寄せる。



★高く盛り上がった津波が一気に 押し寄せ、敵を直撃。



▶津波が激流となり、完全に敵を飲みこみながら通

ト(メガフレア)



な渦を描く。



ムートが急降下。



を広げ……



稲妻をともなう天空の雲が、巨 ↑渦の中心から、翼を閉じたバハ ↑地上付近まで降りたところで翼 ↑敵を見下ろしながら、ゆっくり と2回はばたく。

▶大地に炸裂したエネルギーが、光と熱をまき散ら

しながら大爆発。



↑大きく開いた口に、膨大な量の エネルギーを集中。



★限界までためたエネルギーを、 地上の敵に向けて放つ。



<u>シャタ(トライディザスター)</u>



WWW.

★赤く輝く雷が、広範囲に渡って 降りそそぐ。



↑雷が氷のかけらに変化して集ま り、巨大な氷塊に。



★氷塊が光を放って砕け、今度は 氷の破片が炎となり燃え広がる。



↑炎が周囲へいくつにも分散して いったのち ……。



★敵の前方の一点にふたたび集ま り、まぶしく光り輝く。



前脚を上げたクジャタが登場。



↓前脚で勢いよく大地を踏みしめ、地表を激しく波



↑地面がくずれ、なかからアレク サンダーが飛び出してくる。



↑姿を現したところで全身から蒸 気を噴射し、いったん静止。



↑上半身を前方に傾け、両腕を地 面につく。



↑青白い蒸気を吹き出しながら、 淡く光る目を開き……。



↑両目からふた筋の青い光線を地 面に照射。



★地面に描かれた光線の軌跡が赤 く輝く。



↓閃光を放って地面が爆発。破片が宙を舞い、爆風

エニックス(転生の炎)



上空から落下。



★金色に光り輝く一滴のしずくが ★しずくが地面に落ち、なめらか な波紋を描く。



★波紋の中心から炎が激しく燃え ★炎のなかから、光に包まれたフ 広がり……。



ェニックスが姿を現す。



★まばゆい光のなかで空を見上げ、 鳴き声をあげるフェニックス。



↑翼を広げると炎が消え去り、虹 色に輝く光が輪を描いて拡散する。



↓翼を大きく広げたまま、フェニックスがまばゆい

494



World of FFVII







黒い稲妻が敵を囲むように落ち、 面が切り取られる。



↑敵が地面ごと天空へと連れ去ら れていく。



↑広がる雲の上で待ち受けるバハ ムート改。



↑大きく開いた口にエネルギーを ためていき……。



↑一点に集めたエネルギーを前方 の敵に向けて放つ。



■極太のエネルギーが、天空まで浮上させた地面も

★粉砕された地面の破片とともに、 敵が地上へ落下する。



ように、光が円を描く。



燃えはじめた4つの炎を取り囲 ★光の内側に魔法陣の台座が、外 ★突如、炎を灯した燭台が空中に 側に4本の柱が現れ……。



出現する。



★すかさず魔法陣からまばゆい光 が発せられ、ハーデスが登場。



★魔法陣の中心に現れた釜に両手 をかざし、呪文を唱えたのち・



★上空に向かって両手を広げ、釜 から煙を噴出させる。



■ピンク色に輝く大量の煙が、敵を覆いつつ吹き抜



色あざやかに輝く竜巻が発生し、 だいに勢いを増していく。



↑竜巻を吹き飛ばしてテュポーン が現れ、不気味に笑う。



★前方の顔が敵に向けて鼻息を吹
★うしろを振り向き、後方の顔が きかけると、新たな竜巻が発生。



大きく口を開く。



★放たれた閃光とともに、一瞬の うちに天地が逆転し……。



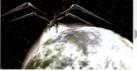
★地面がくずれ、敵が真っ逆さま に落下していく。



■粉々にくずれ落ちた地面の破片が、追い打ちをか

けるように敵に降りかかる。

いムート零式(テラフレア)



★地平線から、陽光を背にバハム ート零式が現れる。



★宇宙空間を高速飛行したのち、 6つの翼を順番に伸ばし……。



↑口を開いて、青く輝くエネルキ 一をためはじめる。



★絶大なるエネルギーが、まばゆ い光を発しながら口元に集中。

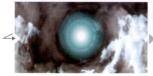


★集めたエネルギーを、宇宙空間 から放出する。



★地上の敵へ向かってまっすぐ突 き進む、青色のエネルギー。

♣計り知れないほどの爆発が起こり、爆風がすべて



★敵の上空の雲を突き破って地上 へ押し寄せ……。



★敵に命中。大量の光と熱があた りに拡散する。



ナイツオブラウンド(アルティメットエンド)



周囲の地面が大きく陥没。



★未知の力に引き寄せられ、敵の ★くぼみからエネルギーが噴き出 ★敵はくぼみのなかの闇へ吸いこ ★淡い光を放つ次元のはざまへと し、次元のはざまへの扉が開く。



まれていき……。



たどり着く。



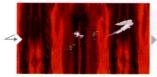
↑次元のはざまのかなたから姿を 現した、ひとり目の円卓の騎士。



★敵のもとへ高速移動し、両手で 長剣をかまえ……。



★すさまじく強力な一撃で、敵を 水平に斬り払う。



↑ひとり目と入れかわりで、ふた り目の騎士が登場。



★左手でヤリを回転させながら移 動し、敵を背後から斬り刻む。



★3人目の騎士は、手にした赤い ロッドから球体の炎を発射。

トイツオブラウンド(アルティメットエンド)

こページのつづき



★敵の周囲にとてつもない規模の 大爆発が巻き起こる。



★4人目の騎士がメイスを振りま わして敵をたたきのめし…



↑両手で長剣をかまえた5人目の 騎士が、すばやく敵を斬り上げる。



↑さらに、銀色のハンマーで敵を なぐりつける6人目の騎士。



★水色のワンドを持った7人目の 騎士が、白く輝く冷気を放つ。



★生成された巨大な氷塊は、すべ ての敵を包みこむ。



★三叉のヤリを回転させ、敵を足 元から斬りつける8人目の騎士。



★9人目の騎士が、右手に持った 錫杖を振り払い……。



★敵に向かって数個の隕石を落下 させる。



↑ナギナタを回転させつつ頭上か ら襲いかかる10人目の騎士。



★11人目の騎士が、両手で斧を 振り下ろして敵を斬り裂く。



★剣をかまえた12人目の騎士が 敵をつらぬくと、あたりが静寂に。



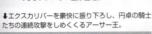
↑闇のかなたで輝いていた光が強 くなり、アーサー王が登場。



↑顔全体を覆うカブトからわずか にのぞく目を光らせたのち…



↑深紅のマントを広げ、両手で聖 剣エクスカリバーを振りかざす。





↑エクスカリバーの衝撃波が広が り、空間にヒビが入っていく。



↑空間がこまかく割れ、次元のは ざまが消滅する。







↑右肩口に大剣をかまえたまま、 敵に向かって走り寄る。



力強く踏み切り……。



↑一気に間合いを詰めたところで ↑剣を振りかぶりながら相手の頭 ↑落下の勢いとともに、自慢の大剣を踏 上へ大きくジャンプ。



なくたたきつける。



を振り下ろす。



★高速でモンスターに近寄り、剣 ◆間髪入れずに一撃。いびつな軌 ◆さらに横へとなぎ払ったところ ◆クラウドが離れると、「凶」の文字が正した。 道で斬り上げる。



で、「凶」の文字が完成。



しはじめ、同時に大ダメージを与える。

はこうげき



★剣を肩に背負うように、大きく 振りかぶる。



★振り下ろした剣から衝撃波がほ とばしり、眼前の敵を襲う。



放ち、大ダメージを与えるが……。 た波動が周囲の敵を切り刻む。





★剣を水平にかまえ、モンスター に狙いを定める。



た突きを仕掛ける。



ま、いったん腰を落とし……。



★敵に向かって突進。勢いを乗せ ★深く刺さった大剣を手にしたま ★跳び上がる力を利用して剣を大きく置り 上げ、モンスターを斬り裂く。



↑周囲に風が巻き起こるほど、剣 を大きく振りまわす。



★力強くジャンプして上空へ。同 ★光輝く大剣を振り切ると、隕石 ★つぎつぎと降りそそぐ隕石は、大爆発を 時に剣が光を放ちはじめる。



群が発生。



起こしてモンスターたちを粉砕する。

LIMIT LEVEL 3 下級技 面音占庸がりょうてんせい



ゆっくりと両腕を広げて呼吸を



◆天に向かって剣をかかげ、力を こめる。



↑風をまとった剣を水平にかまえ、腰を落とす。



★大剣をひと振りすると、風は大竜巻へと変化。モンスターたちを巻き上げる。

~

超究武神覇斬 ちょうきゅうぶしんはざん



★大剣を頭上にかかげて、静かに 闘気を高め……。



↑限界に達した気を、正面にかまえ直した剣にそそぎこむ。



◆目にも止まらぬスピードでモンスターへと接近。



↑けさ懸けに一閃、さらに斬り上げ、突きと連続攻撃を行なう。



◆ふたたび斬り上げると同時に、 大きくジャンプ。



★落下の勢いを利用して、強烈な 一撃をお見舞い。



★着地でくずれた体勢を立て直しながら、剣を振り上げる。



◆突きから払いへの、目にも止ま らぬ連続攻撃。



◆返す剣で斬り上げてから、再度 強烈な突きをくり出す。



↑剣を振り上げつつ、敵の頭上に 跳び上がる。



★落下しながらのするどい斬撃を もう一度。



◆そこからも、斬り上げ、突きと 攻撃を仕掛ける。
◆たたきつけた渾身の一撃は、閃光とともにモンス



◆三たび敵の頭上へとジャンプ。 その場で剣に力をこめる。



↑すべての力が集中した刀身は、
まばゆい光を放ち……。



FINISH



ショット



★右腕の銃をモンスターに向けて かまえ、エネルギーをためる。



★集まったエネルギーはボール状 になり、巨大化していく。



↑強大なエネルギー球を敵に向けて発射。逐 常の弾とは比較にならないダメージを与える。



↑青白く輝くバレットの精神エネ ルギーが、右腕の銃に収束する。



↑一点に集めた精神エネルギー を、モンスターに向けて発射。



★実体を持たない弾丸は、ダメージこそ与え ないが、モンスターのMPを大幅に減らす。



★特殊なグレネード弾を右腕にセ ットして狙いを定め……。



↑モンスターたちの中心に発射。 着弾地点で大爆発が起こる。



↑どんどん広がっていく爆風は、モンスター 全体を巻きこみ、焼きつくす。



りかぶる。



★気合いとともに左腕を大きく振 ★左腕を高くかかげたまま、モン スターに向かって猛ダッシュ。



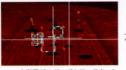
↑間合いが詰まったところで、い **↑**鍛え上げた左腕でなぐりつけ、酸をはる ったん腰を落とし……。



かかなたへ吹き飛ばす。



↑両腕を左右に大きく広げ、上空 の人工衛星に合図。







↑バレットは衛星に指示を送るか のように、右腕を回転させ……。

↑ロックオンが完了したころに 空に向かって右腕をかかげる。



↑立ちはだかるモンスターたちを にらみつける。



★前方に突き出した腕ガンを、超 高速で乱射。



↓合計18発の弾丸を一気に撃ちつくし、モンスタ 一たちをハチの巣にする。



↑怒りにまかせてひたすら銃弾を 撃ちこむ。





↑右腕の銃を地面に向けてかまえ、 発射する。



↑発射の反動を利用して、空高く ジャンプ。



★眼下のモンスターを見すえて、 狙いを定める。



★右腕の銃にすべてのエネルギー を集め……。



↑巨大なレーザーとして地上の敵 に向けて発射。

▶極太の光のオビは、バレットの意のままに軌道を 変え、すべてのモンスターをなぎ払う。



LIMIT LEVEL

WWW.WWW

異想 掌打ラッシュ



★モンスターに走り寄り、振り下ろすようにして右手の一撃。



↑間髪入れずに、身体をかがめな がら下半身を狙う左ストレート。



◆トドメに、下から突き上げる右アッパーを くり出す。

LIMIT LEVEL

圧級技サマーソルト



★左足で敵を踏みつけ、その力で動きを封じる。



★左足に体重をかけながら、右足で地面を蹴ってバック宙。



↑バック宙の勢いをそのままに、振り抜いた 右足でモンスターのアゴを蹴り上げる。

ドットレベル2 基本技 水面蹴り



↑すばやく敵の懐にもぐりこみ、 身体をかがめて背を向ける。



★左足を軸にして、コマのように 勢いよく回転。



↑遠心力のついた右足のカカトで、モンスターの足元を払う。

LIMIT LEVEL 2 リミットレベル 2 上級技 メテオドライヴ



★モンスターに組みついて、頭を 右脇に抱えこみ……。



★首をしめながら力まかせに持ち 上げる。



★後方へ倒れこみ、ふたりぶんの体重を乗せて、モンスターの頭部を地面に打ちつける。







Ultimate Play



LIMIT LEVEL 3 国本技 ドルフィンブロウ



↑右手を力強くにぎりこみながら、 要を落としてモンスターに接近。



◆拳をかまえたまま、敵の懐へと 身体をすべりこませる。



↑そこから、さらに身をかがめて
狙いを定め……。



↑イルカを思わせる大ジャンプとともに、
モンスターのアゴを跳ね上げる。

MIT LEVEL 3 LE級技 メテオストライク



↑身をかがめ、敵の身体の下に手 をさしこむ。



★片手で軽々とモンスターを持ち上げ、頭上で回転させる。



♣背中から落下したモンスターは、そのまま地面に 激突。大爆発が起こる。



↑持ち上げた姿勢のまま、大きく ジャンプ。



↑かなりの高さまで跳び上がり、
勢いよく敵を投げ落とす。



常極 UNIT LEVEL MAX ファイナルヘヴ



★にぎりしめた拳をモンスターに向かってかざし……。



★力をこめながらゆっくりと拳を 引いていく。



★力が集中するにつれ、ティファの右手は輝きを増す。



★右肩口に高くかまえたところで、 拳がさらにするどい閃光を放つ。



★限界まで力をこめた拳は、ひと きわ強く輝いたあと光を失う。



↑必殺と思われる一撃は、何のへ ンテツもないパンチ。しかし……。



★命中したモンスターの内部で、 エネルギーが炸裂する。



↓とどまるところを知らぬ力の奔流は、大爆発とな

FINISH



エアリス

墨越癒しの風



↑右手に持った杖を回転させたあ と、両手に魔力を集中する。



★エアリスの魔力に導かれて周囲 に風が吹く。



↑風はパーティーを優しく包みこみ、全員の HPを回復させる。



↑モンスターに向かって両手を突 き出し……。



★敵が発する邪気を、強大な魔力 で無理やり封じこめる。



★エアリスの魔力にとらわれたモンスター は、沈黙+ストップ状態に。



↑杖をくるくると回転させると、 周囲に青白い光が出現。



★エアリスが杖を胸の前にかまえ たところで、光が収束する。



★光はパーティーメンバーひとりひとりを包 み、ステータス異常を解除する。

怒りの烙臼



強く振りまわす。



★空に向かって、手にした杖を力 ★頭上で杖を水平にかかげると、 ★波動はパーティー全員の身体に ★合図を送るようにエアリスが杖を下ろす 天から青白い波動が降りそそぐ。 行き渡り……。





と、それぞれに怒りの力がみなぎる。



↑胸元の杖を両手でしっかりとに ぎりしめたあと……。



★右手に持ちかえて、大きく振り



かぶる。



↑反時計まわりに一回転。周囲に 黄金色の星が舞う。



↑杖を高くかかげると、星がひと りひとりのもとへ。



前方に杖を放り投げ、胸元で手 合わせる。



↑大きく伸ばした両腕をゆっくり と下ろし……。



の場にひざまずく。



↑ふたたび胸元で手を合わせ、そ ◆空から光が差しこみ、パーティー全員の HPとMPを完全に回復させる。



↑両手で持った杖に額を近づけ、 祈るようなしぐさ。



↑突然、雨が降りはじめる。エア リスは手にした杖を放り投げ……。



↑大きく天をあおぐ。周囲はだん だんと暗くなる。



↑真っ暗ななか手を合わせ、うつ むくエアリス。



★静かに祈りをこめると、いつし か雨の音は止んでいる。



↑両手をかざすやいなや、エアリ スを中心に闇が晴れていく。 **↓**あたたかい光に包まれるとパーティー全員のHP



★先ほどまでの雨はあがり、水た まりには青空が映る。



↑空には、まぶしい光とともに舞 い降りる3人の天使の姿が。



レッド狐



基本技 スレッドファング



★狙いを定めたモンスターに向か って走る。



★だんだんと加速するレッドXIII は、風をまとうほどのスピードに。



↑すれちがいざまに、自慢の牙で敵を引き裂 き、大ダメージを与える。

ナティックハイ



↑レッドXⅢが遠吠えすると、周囲 に黄色い砂塵が発生。



↑あたりを覆いつくすほどの砂塵 は味方を包みこみ……。



↑パーティー全員の精神を高揚させてヘイス ト状態にする。



★狙ったモンスターに向かって、 加速しながら突進。



★赤い風をまといつつ、高速で敵 に飛びかかる。



↑すれちがいざまに、するどい牙で一閃。モ ンスターのHPとMPを奪い取る。



↑低くかまえて魔力をためると、 あたりはいつの間にか星空に。



↑レッドXIIIの遠吠えに応えるか のように、星くずが出現。



↑無数の星くずは雨のように降りそそぎ、モ ンスターにダメージを与える。



↑低く身をかがめたのち、その場 でしなやかにジャンプ。



★大きく身体をそらし、月をバッ クに天高く吠える。



↑着地と同時に気合いを入れると、レッドXIII がヘイスト+バーサク状態に。



走り寄り……。



トモンスターに向かってまっすぐ ★左右の爪で交互にひっかく。つ づけて頭突きの一撃。







★そこからバック転の勢いを利用 ★さらに、モンスターの頭上にジ ャンプし、落下しつつ攻撃。

♣トドメに、縦回転しながらの体当たりでモンスタ 一をたたきのめす。



した蹴りを放つ。



↑大きく遠吠えをして、星の記憶 を召喚する。



↑召喚に応えて現れたのは、小さ な火の玉と無数のチリ。



↑火の玉はチリをつぎつぎと吸収 していき……



↑たくさんの火球を携えた、灼熱 の球体へと変化。



↑さらに周囲の火球を飲みこんで 成長をつづける。



↑小さな火の玉だったものは、い つしか紅蓮の恒星に。 ■爆発はガレキを巻き上げながら広がり、モンスタ



↑紅蓮の恒星から放たれた熱波が、 モンスターたちを襲う。



↑熱波が通りすぎた直後、大規模 な爆発が発生。





基本技 疾風迅雷 しっぷうじんらい



★モンスターに向かって猛然とダ ッシュ。



↑敵の目の前で、武器を大きく振 りかぶる。





★十分にスピードが乗った一撃を お見舞い。



↑うしろにジャンプして距離をと ったのち……。

↓すばやく武器を投げつけ、モンスターに大ダメー ジを与える。



LARE 明鏡止水 Milesolton



↑両手を広げたあと、武器を額に かざして精神集中。



★無我の境地に近づくにつれ、周 囲から大自然の力が集まってくる。



↑大自然の力はパーティー全員を包みこみ、 優しく傷を癒す。

素世 ばつざんがいせい



★左手に力をこめ、腰を落として 拳をかまえる。



↑地面に向けて一撃。衝撃が大地 を伝ってモンスターへと向かう。



★衝撃を受けた地面は、いびつな 山となって盛り上がり……。

↓ゆがみに耐えきれなくなった瞬間、モンスターを 巻きこんで爆発する。





、モンスターに向かって走る。



右手をあげて気合いを入れたあ ↑大きく縦に振る一撃でなぐりつ けたのち、まわりこんで攻撃。



↑さらに左右に移動しながら、武 器を振りつつ蹴りをくり出す。



★跳び上がっての一撃でフィニッシュ。 10回もの連続攻撃で敵を血祭りにあげる。

がいしゅういっしょく



全身のひねりを加えて武器を振 かぶり…



↑モンスターたちの中心に向かっ て投げる。



れ出す。



★武器が落ちた場所から光があふ ★光はしだいに広がっていき、巨大な柱と なってモンスターたちを飲みこむ。

しょうじゃひつめつ



↑右手の武器を高くかかげ、敵に 向かって駆け出す。



★近寄って一撃。さらにその後も まわりこんで攻撃をつづける。



↓合計14回の連続攻撃のあと、ジャンプしながら の斬り上げでトドメ。



★モンスターの周囲を縦横無尽に 駆けまわりながら……。



↑舞うような動作で華麗に攻撃を くり返す。



しんらばんしょう



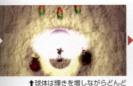
↑両腕を大きく開いて深呼吸し、 精神を集中。



↑武器を正面にかまえ、大自然に 祈りを捧げる。



↑ユフィの目の前に小さな光の球 が出現。



ん大きくなり……。



★術者であるユフィの姿を隠して しまうほどに巨大化。

↓限界まで大きくなった光球は、光のオビへと姿を 変え、モンスターたちを飲みこむ。







★右手にいくつかのダイス(サイ コロ)をにぎりこみ、投げる。



↑サイコロはころころと転がりな がら、やがてピタリと止まり……。



↑眼前の敵に、出た目の合計に応じたダメ ジを与える。

(トイボックス)

▶落石



★上空から大岩が落下し、モンス ターの脳天を直撃する。

266



★モンスターにたくさんのつらら が降りそそぐ。

ハンマー



↑巨大なハンマーがモンスターを **↑**ヘルハウスが現れ、モンスタ たたきつぶす。

・ヘルハウス



の上に落下する。

●デブチョコボ



↑デブチョコボが現れてモンスタ 一にのしかかる。

●分銅



↑巨大な分銅が落ちてきて、モン スターをぺちゃんこにする。

●隕石



★無数の隕石が出現し、モンスタ 一に降りそそぐ。



↑ケット・シーの前に6体のオモ チャの兵隊が整列。



↑足並みそろえて前進した兵隊た ちは、いっせいに銃をかまえ……。



↑モンスターに向けて発砲。敵全体にダメ ジを与える。







LIMIT LEVEL ファト スロット (モーグリダンス)



↑パーティーの前に小さなモーグリが現れて……。



↑お尻をフリフリ、かわいらしく 踊りはじめる。



◆踊りで元気づけられたパーティーメンバーは、HPとMPが全回復。

LIMIT LEVEL アトレベル 2 基本技 スロット (合体)



が合図を送ると……。

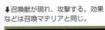
↓バーティー全員が合体。巨大な ケット・シーになる。



LIMIT LEVEL 2 リミットレベル2 基本技 スロット 「召喚



★ケット・シーが、ランダム で選ばれた召喚魔法を実行。





LIMIT LEVEL 2 厚本技 スロット (ラッキーガール)



↑ケット・シーの頭上に半人半猫 の少女が現れる。



◆少女の投げキッスがフワフワと 空中を漂う。



↑ハートはパーティー全員に幸運の加護を与え、クリティカルヒットの発生確率を高める。

スロット(ジョーカーデス)



◆カラまわりした気合いとともに、 禁断の技が発動してしまう。



★ドクロが現れ、バーティー全員 に死の呪いを振りまく。



↑恐怖の呪いは確実に生命をむしばみ、いか なる能力を持ってしても防ぐことができない。

IMIT LEVEL ファント オールオーバー



↑ケット・シーの前に闇が舞い降り、なかから死神が姿を現す。



◆死神は、手にした鎌を大きく振りかぶり……。



◆モンスターたちをなぎ払って、いっせいに その生命を刈り取る。

ヴィンセント

LIMIT LEVEL 】 リミットレベル 】 基本技 ガリアンビースト



↑敵に向かって飛びかかり、一気 に間合いを詰める。



會踊るようにして両手で何度もな ぐりつけたあと……。



↑敵に食らいつき、噛みちぎってダメージを 与える。

LIMIT LEVEL リミットレベル 1 基本技 ガリアンビースト



↑顔の前で両腕を交差させ、大き く息を吸いこむ。



★息を吐き出すと同時に、小さな 光の球が敵へと飛び散っていく。



↑光球はそのまま飛んでいき、しばらくする とモンスターを巻きこんで爆発する。

リミットレベル2 基本技 デスギガス (キガダンク)



★右手を突き上げて敵を威嚇した あと、左足を踏み出す。



◆力強くジャンプ。巨体をいっぱ いにしならせ……。



↑全体重を乗せて右手を振り下ろし、モンスターを粉砕する。

LIMIT LEVEL フロスカラ デスギガス (ライブスバーク)



↑両手で胸をたたいて気合いを入れ、生体電流を強化する。



◆うずくまるような格好で体内の 電流を一点に集中。



↑大きく身体をそらして腹部から一気に放電し、敵を丸コゲにする。

LIMIT LEVEL O A IL - 7 th (XT) y 9 T Z T



↑両手で武器を抱えたまま、すは
やく敵に接近。



◆チェーンソーを振りまわし、ひたすらモンスターを切り刻む。



↑1体だけを狙って執念深く攻撃。5回もの連続攻撃で敵に大ダメージを与える。

LIMIT LEVEL 3 国本技 ヘルマスカー (ナ



↑足元から風が吹き荒れるととも
に七色の光が現れ、敵を幻惑する。



★七色の光はいつしか、悪夢を作り出す青黒い霧へ。



↑霧はさらに色を変えながら、モンスターに さまざまなステータス異常を発生させる。

LIMIT LEVEL MAX

カオス(カオスセイバー)



↑わずかに羽ばたいて高度を上げたあと、大きく身体をそらし……。



↑コウモリを思わせる背中の翼を、 高速で交差させる。

↓翼に引き裂かれた空気が、真空波となってモンスターを切り刻む。



FINISH

ムートー (サタンインパクト



◆モンスターの足元が異様な形に 盛り上がる。



↑盛り上がった地面は、しだいに ドクロを思わせる形状に。



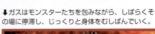
★大地のドクロは、深紅の瞳でモンスターをにらみ、死へと誘う。



↑さらにドクロは、ゆっくりとロ を開き……。



↑周囲を朱に染める高熱のガスを 吹き出す。





FINISH





ブーストジャンプ



AN NOOM

と、腰を落とし……。



上がる。



上空から落下していく。



◆一度、ヤリを頭上にかまえたあ ◆勢いよくジャンプ。空高く舞い ◆ヤリをかまえたままの姿勢で、 ◆全体重を乗せた突きで、モンスターを 刺しにする。



↑何かを思いついたかのように懐 に手を入れる。



↑懐から取り出したダイナマイト を誇らしげに掲げ…



◆地面に落下する直前にダイナマイトが爆発。周囲 のモンスターを吹き飛ばす。



↑口元のタバコの火を使って、導 火線に着火。



★モンスターたちの中心に、思い っきり投げつける。





↑ヤリを水平にかまえたあと、片 ヒザをついてジャンプの準備。



★前方宙返りをしながら華麗に跳 躍し、上空から狙いを定める。



↑青白いオーラをまとい、左手で ヤリを振りかぶりながら落下。

↓インパクトの瞬間にヤリを突き出し、落下の威力 を倍増させた一撃をくり出す。







Ultimate Play



ゴンモッド



振りまわす。



宙に何かを描くかのように右手 ↑シドの意志に応えて、緑色の身 体を持つ龍が出現。



★龍はモンスターに向かって一直 線に襲いかかり……。



↑ダメージを与えつつ、緑と赤の 光を放ちながら上空へ。

↓龍の放った光が、シドを優しく包みこみ、HPと MPを回復させる。



ドラゴンダイ



ヤリを左脇にかまえて右手を突 ↑ヤリを回転させつつかまえ直し 出し、頭をまわしてミエを切る。



たあと、腰を落とす。



狙いを定める。



↑天高くジャンプ。眼下の標的に ↑急降下しながら攻撃し、着地と同時にジ ャンプ。合計6回の急降下攻撃をくり出す。

大乱闘



合いを入れ……。



向かって突撃。



にもとまらぬ連続攻撃をくり出す。 るなか、合計8回もの攻撃で敵をなぎ倒す。



ヤリを水平にかまえて、静かに ◆立ちはだかるモンスターたちに ◆横なぐりの一撃を皮切りに、目 ◆あまりのスピードに砂ぼこりが立ちこめ

ヽイウインド



↑空を見上げてハイウインドの位 置を確認する。



★懐に手を入れ、何かを取り出す しぐさ。



↑取り出したものを高くかざし、 ハイウインドに指示を送る。



↑すると、上空のハイウインドか ら無数のミサイルが飛来。



↑つぎつぎと降りそそぐミサイル の雨は、敵に大ダメージを与える。

↓集中砲火を受けた地点ではミサイル同士が衝突 モンスターを巻きこんで大爆発を引き起こす。





WHEN WIN

↑両手をかかげ、セフィロスがそ の場から姿を消す。



↑超新星爆発が発生。宇宙空間を 青色の閃光が走り抜けたのち……。 系のすべての惑星に押し寄せる。 光が銀河系のかなたまで明るく照らす。





★すさまじい爆風と衝撃が、太陽 ★爆風が太陽系全体を包みこみ、超新星の



↑両手をかかげ、セフィロスがそ の場から姿を消す。



◆背景の雲がこまかく割れ、破片

◆太陽系の星々の位置を表した星

◆あまたの星々や赤い星雲をバック が宇宙空間へと吸いこまれていく。 図が映し出され……。





クに、古代の数式が浮かぶ。



◆さらに4つの数式がひとつずつ ◆太陽系へ矢印が向けられた図が ◆流星が宇宙空間を突き進むなか、 ◆流星は青白く輝きながら、超高 現れては消えていく。



描かれるとともに、流星が出現。 さらに数式が浮かび上がる。





速で太陽系へ突入。



★太陽からはるか遠くに位置する Pluto(冥王星)に近づく。



↑流星が命中し、冥王星は粉々に。 なおも突き進む流星。



↑美しい環を持つSaturn(土星) が姿を見せる。



★土星の環を形成する、円形に並 んだ無数の氷塊。



↑流星が氷塊のあいだを一気に通 り抜けると……。



↑打ち砕かれた氷塊が、つぎつぎ と爆発して消滅する。





Ultimate Play



スーパーノヴァ (インターナショナル版)

左ページのつづき



↑流星はさらに、太陽系最大の惑 星Jupiter (木星) に接近。



↑ガス状惑星である木星の中心を つらぬく。



↑巨大な穴の開いた木星は四方八 方へ光を放ち、大爆発。



↑流星は小惑星帯を抜け、まっす ぐ太陽系の中心へと向かい……。



↑クラウドたちの住む星と月から 極めて近い場所を通過する。



↑流星が太陽に命中。衝撃による 光が、はるかかなたまで届く。



↑じわじわと盛り上がっていく太 陽の表面。



↑太陽の中心部から、まばゆい閃 光が走り……。



↑太陽がすさまじい勢いで膨張。 周囲の星々を巻きこみはじめる。



★太陽のもっとも近くに位置する 惑星Mercury(水星)。



★太陽の熱により、水星は一瞬で 粉々に散っていく。



★光を受けて金色に輝くVenus (金星)も太陽の熱を受け……。



↑水星と同様、跡形も残らないほ どに破壊される。



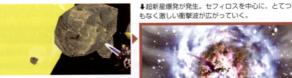
↑膨張しつづける太陽が、ついに クラウドたちの住む星に接近。



↑燃えさかる太陽をバックに、セ フィロスがふたたび現れる。



★限界近くまで膨張した太陽がセ フィロスの身体を包みこみ……。



↑無数の岩を吹き飛ばしながらク ラウドたちに迫りくる。



『FFVI』 初期設定資料FILE

キャラクターや世界観の初期設定や、ボッになったシナリオの数々を特別に大公開! 製品版とのちがいに驚かされたり、ゲーム 中では見過ごしていた部分に気づかされたりと、新鮮な感動が待っているはずた。

Early Material FILE

登場キャラクター

初期設定

メインキャラクターたちの初期設定と、そのキャラクターに関連するエピソード の案。開発初期に作られた設定なので、製品版とは直接関係のない部分もある。

クラウド | cloud



job: 魔剣士(バーサーカー) age:21 weapon:剣、刀

主人公。元ソルジャー。現在はひとり放浪する何でも屋。反 乱組織アバランチに雇われて参加している。背中に磁石ではり つけている大きな剣がシンボル。

バレット barret



job: ガンナー age: 35 weapon: ガン、機械

ガタイのいい黒人で、いかにもパワー押しタイプ。片腕がガンになっている。コレル村出身。コレルの村はいまは砂に埋もれた廃墟となっている。ミーナという妻がいたが過去に死んでいる。コレル時代の仕事仲間デュエル(※編注:ゲーム中のダイン)との因縁がある。

[エピソード]

バレットのいた村は、村全体が鉱山を中心として成り立っており、バレットだけでなく男たちのほとんどが鉱山で働いていた。バレットは有能な現場監督であり、その助手としてともに働いていた男がデュエルであった。それぞれ、バレットにはミーナ、デュエルにはエレノアという妻がいた。

ある日、鉱山の所有者が神羅カンパニーという会社に変わり、 パレットたちは鉱山を掘るかわりに見たこともない建造物を作ら されることになった。その建造物は魔晄炉といい、完成した暁 にはみんなの暮らしもたいそうラクになるということだった。

約1年半の工事ののち、魔晄炉はほぼ完成し、村ではそれを 祝う祭りが行なわれていた。しかし、バレットとデュエルが席 をはずしている間に、突如として村のあちこちで爆発と火災が 発生。駆けつけたふたりが見たのは燃えさかる炎に包まれる 家々だった。

各々の家へと急ぐふたり。バレットが自分の家にたどり着いたとき、燃え上がる家から出てくるミーナの姿が見えた。倒れてむミーナ。その腕のなかには、生まれたばかりのバレットの娘、マリンが抱かれていた。ミーナに駆け寄るバレット。その時、バレットの前にひとつの人影。それは鉱山の所有者、神羅カンバニーの職員だった。助けを乞うバレットの前で職員は銃を取り出し、ミーナの胸を撃ち抜く。魔晄エネルギーという、無限の可能性を発見した神羅カンバニーは、この機密が他社に漏れるのを恐れ、魔晄炉建造に関わった者を、村ごと抹消することにしたのだ。

なんとかマリンを抱いてその場を逃げ出したバレットは、デュエルと再会。デュエルの妻、エレノアもすでに帰らぬ人とな

っていた。鉱山を登って逃げるパレットとデュエル。細い道でデュエルが足を踏みはすす。間一髪、右手でデュエルの左をつかむパレット。しかし、追手の銃弾が無残にも、パレットとデュエルのつないだ手につぎつぎと撃ちこまれる。パレットとデュエルの手が離れ、デュエルは暗闇の谷底へ落ちていく。

●デュエルとの再会

パレット「その後俺はさまよったあげく、コスモキャニオンに たどりつき、自分のすべきことを知った。そしてデュエル、お 前もどこかで同じように神羅と戦っていると信じていた……そ れなのに、なぜだ!? なぜこんなことを!」

デュエル「……お前にはまだマリンがいた……けど、俺にはエレノアしかいなかったんだ……彼女しか……だから俺は、エレノアがさびしくないように、みんなを送ってやるのさ……エレノアのいる場所へ……へへ……」

バレット「デュエル……!」

時を同じくして、異変を知った神羅の軍が集落へやってくる。 クラウドたちと神羅軍の激闘! そのなかで、デュエルとそれを 追うパレットはかつて自分たちの村であった廃墟へ。パレット とデュエル、1対1のパトル。やむなくデュエルを撃つパレット。 デュエル「ハ……悪いな、パレット……俺のほうが先にエレノ アに会わしてもらうぜ……」

バレット「デュエル、お前……!」

デュエル「お前はまだまだダメだ……こっちにいるよ……心と するな……ミーナにはちゃんと伝えといてやるよ……マリンは いくつになった……?

ガックリと首をたれるデュエル。激しく吹き荒れる風と砂球 こりが、ふたりの男を包む。

<デュエル……イメージとしては、ゴツいバレットに対して、スラッとした長身の男で、左腕の銃もバレットのようなガトリングガンではなく、ライフルのような細身のもの>

※ゲーム中でもコレルブリズンで見られるエピソードだめ、ダインの条件デュルだったりマリンがパレットの実の娘だったりと、こまかなちかいが、なることには掲載していないが、ダインには「ピスク」といったように、キャラクターの名前にはさまざまな候補があった。コレル村を原さ払った権員責任者・リープやパイデッカーなど、無限決定までにエモを記している。

ティファ tifa



job:シューター(格闘家) age:20 weapon:素手

ふつうの女。性格明るめ。格闘家。ニヴルヘイムの出身。後 女の飲み屋に集まってきた同志たちがアバランチを結成した。 ティファ自身もアバランチのメンバーだが、今回のミッション には参加しない。どちらかと言うとみんなを励ましたり、カゲ ながら応援するタイプ。クラウドとは昔からの知り合いで好き らいが表には出さない。クラウドによってつけられた大きな が背中にある。その傷を受けたときのショックで前後の記憶 は失われている。

エアリス | aerith



b:風水士? age:22 weapon:ロッドふつうの女の子。やや明るめ。思い悩む女ではた

ふつうの女の子。やや明るめ。思い悩む女ではない。ここで は明かされないが、古代種の血を引いているので魔法が使える。 エビソード]

母は古代種の血を引いている。母はエアリスを産み落とすと すぐに神羅に捕らえられ、セフィロスなどの人工的な古代種を ませられた。その後母は死亡。エアリスには育ての母がいて たう仏街に一緒に住んでいる。スラムで育ったわりには心がす なんではいない。ボロの教会が憩いの場所。じつは奥手でいま まで付き合った男性はいない。結構純情そうなところがある。 以下の設定はまだ未定)エアリスには昔片思いの彼氏がいた。 をといつも買ってくれたため、いつの間にか好意を寄せるよう さなったのだ。その数々の思い出を語るエアリス。クラウドは たの思い出とセフィロスの行動を照らし合わせてみて、エアリ なの片思いの人はセフィロスだと確信を持ちはじめる。行く もなでセフィロス=彼氏とエアリスに気づかれるようなシチュ

ニーションがあるとつい隠したりフォローしたりして、エアリ

Rの彼氏に対するイメージを壊さないようにする。 ●みどり公園にて

7ラウド「休憩するか……」

アリス「ええ」

フラウド「何で俺にこんなにまで良くしてくれる?」

にアリス「あなた、花を買ってくれたでしょ? 私、すっと昔から花を売っているんだけど……あんまり売れないものなのな。こんな世の中になってみんな花を楽しむほどのゆとりがないのね」

プラウド「それだけで?」

エアリス「私、花を買ってくれる男の人っていい人なんだなっ こ思っちゃうの。最初に好きになった人がそうだった」

フラウド「初恋の人か……」

Eアリス「そんなんじゃないの。あこがれだった人。その人は Lを見かけるといつも花を買ってくれた。なんか、あなたが花 E買ってくれたとき、そんなことをふと思いだしちゃって。あ、

でも全然気にしないで。昔のことだから、さ、いきましょ」 *エアリスとセフィロスの関係には、上記のように「エアリスが好意を寄せていた 人物がセフィロス」というものから、「兄妹関係である」というものまで、さまざ まな客があった。

レッドXIII | redXIII



ob:ビースト age:?? weapon:肉弾攻撃

ネイティブアメリカンの装飾を身体にまとった虎のような動 勿。しっぽの先が燃えているエフェクト。獣タイプのソルジャーで魔法が使用可能。人の話を解する。もともとブーゲンハー デンに仕えていて、神羅が魔晄炉実験のために連れ出した。故 間に帰りたくてクラウドたちと行動をともにする。レッドの種 実は100年間ブーガ族(ブーゲンハーゲンの種族)を守ってき こ。しかし、レッドの父セトはギ族との闘いから逃げたため、 ノッドは父を軽べつしている。

エピソード]

ある街で一行は、近くにある神羅の施設に3聖者(※編注:初

期設定での重要人物)のひとりがいるらしいことを聞きつける。 パレット「セフィロスに連れられた3聖者が、なぜ神羅の施設 に?」

クラウド「それが本当なら、セフィロスの行方についても何か知っているはずだ。確かめる必要がありそうだな」

施設の前にやってきた一行。「3聖者のことなら、このなかで俺が一番くわしいぜ」と言ってレッド畑が自動的にパーティーに参加、裏口から侵入する。通路でレッド畑が足を止める。レッド畑「フン、イヤなにおいがしてやがる。このにおい、ようく憶えてるぜ……忘れようったって忘れられねえ、コイツは……」

通路の先に浮かび上がる映像。宝条のホログラフィ。

クラウド「宝条か!」

宝条「レッド畑、お前がクラウドたちとくるとはね……しょせん出来損ないのソルジャー同士、類は友を呼ぶというところかな」

レッド畑「(うなり声)」

宝梟「お前たちの考えは読めている。ガンダルフ……3聖者の ひとりだろ? そう簡単には渡せないけど、それでもくるか い?」

ホログラフィが消える。レッドXII、ひと声吠えると飛び出して行ってしまう。しかたなくふたりパーティーで進む。

しばらく進むと、ドアの前でレッド2回が待っている。3人パーティーに。ドアを開けると、飛び出してくる影。なんとそれはレッド2回!

バレット「サ、畑が2匹……どうなってんだ!?」

レッドXII「そいつはにせものだ!」

レッド四「だまされるな、そいつこそにせものだ!」

バトル突入。あとから現れたほうが敵として表示される。ダメージを与えると、身体の色が青く変化。ウインドウに「コバルト14」の名前。一定ダメージで逃げ出し、バトル画面のままでメッセージ表示。

レッド畑「フン……逃がしたか」

バレット「なんなんだ、あいつは!?」

レッド™「クローン……ヤツはレッド™のクローンなんだ。

宝条がレッド畑の体細胞から培養した」

バレット「神様、なんてこった……!」

クラウド「……ずいぶんくわしいんだな」

レッド
加「ああ、当然だろ……だって俺もそのクローンなんだからなァ!」

レッドXII、プレイヤーキャラにダメージを与えてから飛び すさる。その身体の色も青く変化。ウインドウに「インディゴ 15」の名前。そのままバトル開始。倒すと、これまた逃げて いく。

また、ふたりパーティーで進んでいく。宝条のもとへたどり 着く。しかし、その前には3匹のレッド畑!

宝条「オヤオヤ、お前たちのお友だちはどれかなあ……ウフフ」 3匹「おい、俺が本物だ!」「俺が本物だって!」「俺だよ俺!」 3匹のレッド畑とバトル。

- ・本物とクローンは細部のグラフィックが微妙に異なる。
- ・まちがって本物を攻撃すると、「ハハハ、こっちだこっち!」 とクローンから反撃を食らう。
- ・クローンがプレイヤーキャラを一度ずつ攻撃してから、本物がクローンを攻撃。

・数ターンごとに3匹が位置を変え、どれが本物か迷わせる。

MANNY

クローン2匹を倒し、本物と合流。3人パーティーで(自分の 身体を改造した)宝条とパトル。ただし、クローンを倒す前に 本物をやっつけていた場合は、3たりで戦わなければならない。 で多を倒す。しかし、際のドスの向こうにいたすいばしては

宝条を倒す。しかし、奥のドアの向こうにいたガンダルフは 廃人同様のありさまだった。

宝条「ククク……そいつは何の役にも立たんよ……ざまあ見ろ、 出来損ない……め……」

宝条死亡。マテリア入手。2匹のクローンにはまだ息がある。 レッド畑「できれば、こいつらは見逃してやってくんねえかな……俺の種族はもうほとんどいねえし、それにこいつら、俺から作られたんだ……兄弟みたいなもんだからなぁ……」

物語の終盤、ラストダンジョンあたりで、一行の前に再びコ バルト14とインディゴ15が現れる。14は右半身を、15は 左半身をそれぞれ機械化している。

レッド

「お前ら……宝条はとっくに死んだ、神羅も壊滅状態だ。もう戦わなくていいんだぜ! 戦ってどうしようってんだ!] インディゴ15「宝条も神羅も俺たちには関係ないんだよ……レッド

「本んかいるかぎり、俺たちはずっとあんたのコピーだ。その気持ちがあんたにわかるか……? 俺はコピーなんかじゃない! あんたを倒し、それを証明してみせる……!」 バトル。クローンは当然パワーアップしている。それでも勝つと……。

レッド 2 「悪く思うなよな……やっぱりオリジナルは俺なんだ……でもな、俺はそんなこと、どうでもいいと思ってたんだ……ホントだぜ……」

※ゲーム中ではレッド畑が宝条にされていた実験の影響は不明だったが、当初は 実験に関連したエピソードも考えられていた。

ケット・シー (インスパイア) | cait sith



job: トイザウルス(魔獣使い) age: 9 weapon: ムチ、カード テーマパークの占いマシン。猫の子ども。デブモーグリの背中に乗っている。カードでモンスターを集めたり、スロットをあつかったり……。神羅のリーブ(じつはインスパイア)にあやつられた人形。当初はスパイとして乗りこむが、ケット・シー人形を通したコミュニケーションにより、パーティーとの友情が芽生える。

[エピソード]

リーブは神羅の都市開発部統括。しかし、インスパイアといって無機物に生命を吹きこみ動かす力を持っている。最初はクラウドたちの行動監視とスパイのためにケット・シー人形をあやつって近づく。クラウドたちの行く先々で神羅の邪魔がなぜか入る。

ケット・シーは言葉づかいはヘンだが話している内容はマジメな理論バカである。そこらへんにリーブの正直な性格が出てきてしまう。本来スパイ活動だけがリーブの目的だったが、ケット・シーを通してのクラウドたちとの会話で少しずつ情が移ってくる。

ケット・シー「その考えかたは合理的じゃないと思いまっへ〜」 ケット・シー「あのにいさんに勝てるのは100分の1の確率でっせ」

神羅の都市破壊的な考えかたに疑問を持つリーブ。あるとき、スパイした情報をケット・シーが流しているのをパーティーメ

ンバーが見つける。

旅の途中、魔晄炉のありかたや人間の生きかたについて口 になることも。神羅とクラウドのあいだで板ばさみにあうこと も……。

ケット・シー「なんで俺がこんな苦労せなあかんのね?」 最後は友情が芽生える。

●全世界の魔晄炉を停止しなくてはセフィロスを聞せない状態 ティファ「もうダメ。タイムリミットよ。いまから世界の魔晄 炉を停止させるなんて無理な話よ」

ケット・シー「できるかも……」

クラウド「手はあるのか?」

ケット・シー「でも、ワテがそれをやったら、それは神羅への 決定的な決別」

ケット・シーを説得。じつはリーブがインスパイア。 魔歌 関係の制御をすべてにぎっているリーブは、全世界の魔歌師の動力を停止する。

クラウド「道が開けた!!!

※エピソードの最後は製品版の魔晄キャノン暴走イベントの原型。このイベントは 当初、魔晄キャノン停止組と大空洞組にパーティーをわけて進める内容だった。

コフィ yuffie



job: 忍者(アサシン) age: 25 weapon: ナイフ、ブーメラン、折り紙 俊계 くのいち。 ちょっと口が悪い。

「へん! うろちょろしてないでちっとは腰落ち着けて考えな!」若い女の子。ネズミのようにすばしっこい。賞金かせぎ。そこかしこにwantedの張り紙があるが、見るたびに容姿、年分、賞金がちがっている。元ソルジャー?

[エピソード]

(前ふり) オーブニングからずっと、町のあちこちにユフィの「wanted」の張り紙。張り紙を見るたびに容姿、歳がちがう。 (仲間になりかた) エンカウントする。もしくは宿屋で寝ているとクラウドを関う。エルム(※編注:カームの初期名前から先、いつでもユフィは仲間にできる。はじめて仲間になった時点でユフィの容姿(レベルも)が決まる。それは最後に見た張り紙に準拠。自分好みのユフィを仲間にしたいときは、最後に好みの張り紙を見ればいい。

(行動動機) ユフィはお金がほしくて(理由は後述)資金がせぎ に。クラウド、セフィロスの高額な賞金額につられてきた。 クラウド「なぜ俺を狙う?」

ユフィ「るせい! あたしはお金がほしいだけさ」

クラウド「ここでお前の首を斬れば俺は賞金をいただけるわけだ。ふたりの賞金かせぎがお互いの首を狙っているってわけか」 パレット「何でそんなに金がほしいのかしらないが、俺たちに 力を貸せばもっと大きな賞金にありつけるかもしれないぜ」

ユフィ「まさか……セフィロス?」

バレット「さすが賞金かせぎ。情報が早いぜ」 ユフィ「あたしは忍者、如月一族のユフィだ」

バレット「忍者? なるほどね」

●ウータイでのイベント

【ウータイに登場する人物】

イザヨイ……ウータイア教大僧正。老婆。イザヨイにかぎらず、ウータイア教の有力者は伝統的にすべて女性で占められている。神様も当然女神。教主ササメが幼齢のため、現時点でのウータイの実質的指導者。機械文明に頼らない従来どお

りの生活を守りたいと考えている。ユフィの父から幼いユフィを預かり育ててきた。

ササメ……正式にはササメノヒメミコ。第89代ウータイア 教教主。15歳。甘やかされて育ったので、多少わがまま。 イザヨイが自分を子どもあつかいすることと、ユフィのほう をかわいがることに不満を感じている。

セラ……神羅から派遣されている交渉役。じつはウータイの壊滅をたくらむ悪女。

ゴドー如月……ユフィの父。代々教主に仕え影の仕事を遂行 する如月一族の当主。現在はイザヨイの命により他地域にお いて調査活動中。

カスミ如月……ユフィの母。ユフィが幼いころに病死。

ウータイはウータイア教の寺院を中心に発達した門前町。町 D最奥には大きな岩山があり、それをけずって作った高さ数十 ベートルの巨大な観音(に似た)像数体がそびえたつ。通称 十面山。

ウータイの町に入ると、ユフィが突然いなくなる。

ドレット「あ? 金、金がない! ユフィ、あのやろ……!」 ユフィを捜して町を歩く。

び人「ここはウータイ。ここらはずっと平和だったから、争い まきらいだ」「いまはササメ様が教主様だ。んでもまだちっこいから、ホントのところは母親のイザヨイ様が全部やってんだ」 町の中央にある寺に金を持っていくユフィ。

数年前からウータイには神羅の手が伸びはじめていた。ウータイの地下に豊富な魔晄エネルギーがあることを突き止めた神 曜は、そこに新たな魔晄炉を建造しようと画策していた。しか ム、保守的なイザヨイや村人の反対でその計画は頓挫。そこで 卑羅はウータイに入ってくる品物に高額の関税をかけ、間接的 でウータイの住民を苦しめる作戦に出たのだ。辺境の町である ウータイは武力ではとても神羅に対抗できない。そんなウータ イの人々を救うため、ユフィは金をかせいではここに持ってき ていたのだった。

クラウド「……なぜお前が金を?」

ユフィ「あたしは子どものころからこの寺で育てられた。父上こ窓術を教えてもらったことは一度もない。如月一族のひとりとして認められてないんだ。でも、ウータイのみんなはそうは思わない。影の仕事に携わる呪われた一族だって言ってる。つまりどっちの人間でもないんだ。だから、こうでもしないとあたしなたしを見失いそうで怖いんだ……」

だが、現ウータイア教教主ササメは、ユフィの金を、人を殺して得た汚らわしい金だと言って受け取ろうとしない。それどころか、数ヵ月前神羅から派遣された女セラの巧みな説得により、神羅に協力すればいいと言い出す。

セラ「ササメ様、あの者たちはわが神羅カンバニーに対するテロリストでございます。またユフィも、以前は神羅のソルジャーとして働いていた反逆者なのです。イザヨイ様はそれを知っていながら、ユフィをかばっている。きっとあなた様よりあの娘のほうを愛しておいでなのです……」

セラの謀略によりワナにおとしいれられるユフィら。イザヨ イの協力で窮地を脱した彼らは、陰謀の証拠をつかみ、寺に乗 りこむ。セラと対決し、これを倒すユフィ。しかし、セラはす でに最終計画に着手していた。町に覆いかぶさるようにそびえ る十面山を爆破し町を壊滅させ、その跡地に魔晄炉を建造しよ うというのだ。爆破を阻止するため十面山に向かう一行にササ メが問いかける。

ササメ「この町の人間でもないのに、どうしてそこまでするの?」

パレット「……俺はここと同じように神羅の計略により滅ぼされた村を知っている。ヤツらの甘い言葉にだまされ、故郷を、家族を、未来を失った愚かな男を知っている。そんな大バカ野郎はひとりでたくさんなんだよ……それだけさ」

※「忍者」という立場にエビソード的な肉づけがされており、ウータイの人物模様 やイベントなども、製品版とかなり異なる。

シド cid



job:パイロット(竜騎士) age:32 weapon:槍、工具

額にゴーグル。中年にさしかかっているが、まだまだ青春しているナイスガイ。傾きかけたロケット発射台がなかば遺跡のように存在している村で、宇宙を夢見ている男。もともと神羅宇宙開発部の人間で最初の宇宙パイロットになる予定であったが、宇宙開発費の削減により放っておかれている状況にジレンマを感じている。ユフィよりもさらに口が悪い。

「クソ神羅の野郎は俺たちのことをいったいなんだと思ってや がるんだ? いっぺんそのケツの穴にやきいも3本突っこんで やらねえと、あのがらんどうの石頭にはわからねえんだよ」 「エビソード」

8という数字が大嫌い。

シドは年上の女シエラ(35)と一緒に住んでいる。外見上は 夫婦のようだが、そうではない。いつもシドはシエラに悪態を ついている。他の人にはいい熱血おやじなのだが、ことシエラ に対する態度だけはひどい。何もそこまで言わんでも……て感 じ。シエラは何を言われてもじっと耐えている。

シエラはシドの仕事をメカニックとして積極的にサポートしてきた。まだ神羅が宇宙開発に躍起だったころ、最初の月飛行ロケット打ち上げでシドがパイロットに任命され、メカニックになったメンバーのひとりがシエラだった。シドはメンテナンス中に各部門をチェックしてまわったが、唯一の女スタッフであるシエラは仕事が一番遅かった。

シド「おら、そんなカメみたいにクソにぶい仕事していたんじゃ、お月さんが待ちくたびれてそっぽ向いちまうぜ。そんなことだから、クモの巣張って、いき遅れちまうんだい」 シエラ「す、すみません」

でも、一生懸命のシエラ。すべて準備が整い、カウントダウンがはじまった。シドはコックピットにつき、メカニックたちは船外に退避したはずだった。しかし……。

管制官「バイロットシド! 緊急事態です。まだ船内のエンジン部にメカニックが残っております」

シド「何? 誰だ?」

残っていたシエラのためにエンジン停止。ロケットは10メートルくらい上昇したあとだったがゆっくりと下降、地面に激突してあわや倒れそうになるが、発射台の支えにより転倒はまぬがれる。

以後、宇宙計画縮小によって、シドの夢は中断される。ロケットは傾いたまま村の中央に残されている。シエラは自分のために夢を断念せざるを得ないシドに責任を感じ、シドの世話をすることに。そんなシエラを最初はうるさがっていたシドだが、いまは一緒に同居している。しかし決して心許したわけではなく、いまだに少しうらんでいる。

シド「お前があのときクソ余計なことをしなければ、こんなチ ンケな村で牛のションベンの臭いをかいでなくてすんだのに なリ

シエラ「ごめんよ、シド」 シド「ああ、むなくそ悪い」

いざ、神羅のメテオ迎撃計画でロケットの発射時の操縦をま かされるシド。しかし、じつはこのロケットには弾頭としてマ テリアが積まれていることをシドは知らない。シエラは知って いる。

シエラ「シド。だまされちゃいけないよ。このロケットは月にな んか行きはしない。メテオを迎撃するためのミサイルなんだよ」 シド「でまかせ言ってまた俺の邪魔をする気か? とっとと帰 1!

一方、パーティーもその計画を知る。マテリアを兵器として 使用させてはならない。しかも、シドがだまされてコックピッ トに乗っている。メテオ直撃の軌道をプログラムされていると も知らずに……。助けに行こうとするパーティー。カウントダ ウンぎりぎりでロケットに乗りこみ、コックピット部まで駆け 上がる。しかし、コックピットの外のドアにはカギが!

クラウド「シド、ここを開けろ! お前はだまされているんだ! これは月になんか行かない。お前はメテオとともに心中だぞし

でも、シドは聞き入れない。そうこうしているうちにロケッ トが発射、すでに上昇している。

ティファ「クラウド、私たちももう出ないと」 **クラウド**「ちっくしょう!」

時間制限イベント。脱出。間一髪で発射台のアームに引っか かる。メテオへの自動航行プログラムが働く。手動操作がきか なくなったことを知り、はじめて神羅の計画にはまったことを 悟るシド。

シド「クッソ! だましやがって!」

脱出ポッドへ向かうシド。しかし、酸素ボンベ室の前を通り かかったとき、8番ボンベが爆発する。飛んできた大きな破片 の下敷きになるシド。動けない。

シド「俺も年貢のおさめどきってやつか……8番ボンベ……、

シエラ……確かにお前が正しかったよ」

シエラ「そうでしょ?」

シド「シエラ?!」

シエラ「ついてきちゃった。いま助けてやるよ」

シド「ばか野郎のトントンちき!!」

シエラはシドをひきずって、脱出ポッドへと運ぶ。

シド「このヘッポコポッドは動くのか?」

シエラ「大丈夫。ついさっきまで私がチェックしてたから」 シド「お前このために……」

シエラ「ううん。これが私の仕事だもん。10年前からそれは かわらないよ」

※製品版とほぼ同じ設定だが、物語後半のロケットに乗りこむエピソードが、神 羅にだまされる形になっている。シエラの口調がおばさん風なのもポイント。

ヴィンセント vincent

job:ホラーテラー(恐怖研究家) age:25 weapon:カマ、ライフル

悪魔や霊を信仰し、自分をあらゆるホラーモンスター(バン パイア、フランケンシュタイン、狼男、ミイラ男、etc)の姿 に変えて戦うことができる。本当の姿は美形男子。神羅屋敷の

地下牢の棺桶に眠らされている。もともとは宝条チームの秘密 の研究を暴くために雇われた探偵。雇い主はライバル会社。

地下牢には棺桶がいくつも並べられている。多くはただのま だが(屍がアイテムを持っていたりする)、そのひとつを調べると 棺桶のフタがガタンとはずれて、人影がムックリ起き上がる。

ティファ「キャッ!」 クラウド [.....!]

しかし、なかから現れたのは、美形の青年だった。

青年「ウ…ン……目がさめた…のか……また…目がさめた……」 バレット 「お前、こんなところで何をしている? アンデッドか?」 青年「ン……?」

一行に気づく青年。棺桶から出てくるが、バレットは無視し てティファとエアリスの前へ。

青年「これは失礼いたしました。このような場所へ、かくも美 しきご婦人がおふたりもいらっしゃるとは思いもよりませんで したので……淑女を驚かせることは私の本意ではありません。 どうかお許しを……」

ティファ「し、淑女? やだ、そんな……」

青年「私の名はヴィンセント。ヴィンセント・ヴァレンタイン と申します。長き眠りより目覚めてすぐ、このような美しい女 性にめぐり会うとは……」

バレット「ちょ、ちょっと待て、俺の質問に答えるよ、こんな とこで何してたんだ?」

ヴィンセント「……。ぶしつけな男ですね、あなたは。それが 人にものを尋ねるときの態度ですかね……眠っていたんです よ、見てわかりませんか?」

バレット「グ……じゃ、じゃあヘンな声の正体はお前か! い つから眠ってた? |

ヴィンセント「いつから? 起きたばかりでいまがいつかもり からないのに、そんなこと知るはずがないでしょう? 礼儀知 らずの上に、頭の回転もにぶいようだ」

バレット「ヌヌヌ……! てめえ!」

ティファ「待ってバレット。ちょっとおか……フシギな人だけ ど、悪い人じゃなさそうよ。……ね、エアリス?」

エアリス「そう……ね」

バレット「ケッ、女はすぐ見てくれで判断しやがる」

ヴィンセント「顔は心の鏡である、と言った人がいましたね…」 バレット「ウオオオ! も、もうガマンできねえ! ヤロウ、 いまここでハチの巣にしてやる!」

ヴィンセント「私は野蛮な争いは好まない」

クラウド「やめるんだふたりとも。……ヴィンセント、本当に あの声はお前のものなのか?」

ヴィンセント「悪い夢にうなされていてね。……さあ、もうい いでしょう。帰ってください。私にはやらなきゃならないこと があるんだし

クラウド「そうだな、放っておこう。俺たちも早くセフィロス を追わなくてはし

ヴィンセント「セフィロス?……その名前は…ちょっと聞かせ てくれ、キミたちは何を探しているんだ? そもそもここへは 何しに? 1

クラウド「お前こそ、いったいどうしてこんなところに? 宝 条と何か関係が? |

ヴィンセント「宝条!……そう、宝条。私は宝条にはめられた」

ヴィンセントは宝条との因縁を話しはじめる。

23年間、眠りつづけた男。宝条と因縁を持つ男。宝条とは ミッドガル大学医学部時代、それから神羅研究室時代からの知 の合いだった。宝条の研究チームはふたり。宝条(リーダー)、 レクレツィア(女性、研究室のアイドル)。

ヴィンセントの職業は探偵。おもに怪奇色の強い事件を調査 するのが仕事。空飛ぶ円盤だとか、吸血鬼とか……だが、その 大学はインチキ、いかさま。そんな探偵が神羅のライバル会社 から雇われ、神羅が何の研究をしているかスパイする仕事を請 対負った。表向きは、宝条の研究を取材するという名目。宝条 の研究室から夜な夜なヘンな叫び声(それはたいてい実験動物 の断末魔が聞こえるということから他の探偵が不気味がって敬 動し、ヴィンセントにおはちがまわってきたというわけ。ヴィ クセントもホラー愛好家なので喜んで引き受けた。宝条チーム の紅一点、ルクレツィアはヴィンセントのお気に入りであった。 未知の宇宙生命体であるジェノバのミイラの発見がもとで、 を発とヴィンセントは対立。

電条「未知の領域に踏み出すことを恐れては、研究者と言えま ハ?」

ヴィンセント「ジェノバの人類への影響はまだ調査中です。あ なたは何をしようというのです? 生命の創造は神的領域。科 学には越えてはならない一線があるのではないですか?」

宣条「たかがブン屋の分際で科学者の領域に踏みこむのではない」

ヴィンセント「ブン屋として言っているのではありません。人 聞として言っているのです」

監察「人間? キミの口からそんなモラル的なことが聞けると はな。こそどろスパイが」

ヴィンセント「どうしてそれを?」

同僚の女性はヴィンセント側。しかし、宝条は彼女を薬で眠

らせ実験台に。ジェノバ計画のサンブルにしようとしている。 助けようとしたヴィンセントもワナにハマり眠らされる。その 後の記憶はない。何か人体実験のサンブルにさせられた様子。 そして棺桶に。

ヴィンセント「ルクレツィア……いったいお前はあれからどうなったのか?」

ティファ「結構ヘビーね」

エアリス「力になってやりましょう。クラウド」

ヴィンセント「クラウド……?」

ティファ「どうしたの?」

ヴィンセント「いや、何でもない……クラウド……その名前… どこかで聞いたような」

その後の彼女がどうなったかを知りたいヴィンセント。宝条 に聞けば、その消息がわかるかも。さらに宝条へのうらみが重 なってパーティーに加わる。身体を改造されて変身体質になっ ていることは、ここではわからない。ヴィンセント自身も知ら ない……。

ヴィンセント「宝条は私の身体になんらかの細工をしたはすです。でもそれが何だか……。私に変化があったらすぐに教えてください。何をしでかすかわかりませんから」

バトルでヴィンセントはブチ切れたときにホラーモンスター に変身。最初に変身したとき、バトルから抜けたらイベント発 牛。

ティファ「ヴ、ヴ、ヴィンセント!? あなた、いったい?」 **ヴィンセント**「何か失礼しましたか?」

変身したときのことは全然覚えていない。

ヴィンセントだけ特殊に、リミットゲージをバトルではなく フィールドでも発動できる。フィールド上でも姿が変わる。イ ベントでリアクションのちがい。

※ヴィンセントは設定が終盤まで決まらず、性格も職業もさまざまなものが考案 されたが、これはその案のひとつ。

世界観·用語 初期設定

製品版にも共通する部分が多い世界観・用語の設定。また、「ひとつの仮説」として考えられた設定も、製品版とはかなり異なるが興味深い解釈のひとつとして掲載した。

世界観



すべてのものは死ぬと、肉体を捨て精神エネルギーだけとなる。 しばらくこの精神エネルギーはあたりをさまよっているが、 しだいに大きな精神エネルギーに融和していく。グラスの水に 1滴のインクを落としたとき、最初はその形や色を保っている がしだいに拡散していくのと同じように、大きな精神体に同化 していく。この大きな精神体とは、つまり星の命。星の命は小 さな単位で分裂をくり返している。これが新しい命となる。す べての生命はこの循環のなかにある。

精神エネルギーは分離、そして合体と拡散をくり返しながら 或長していく。これは生物、惑星、銀河レベルで同じように行 なわれている。つまり、宇宙は成長するひとつの巨大な精神エネルギー体なのだ。そして宇宙は、エネルギーが高まると、子 どもを生むように小さな精神エネルギーを分離させる。これが 宇宙の卵。宇宙の卵は、別の次元に向かってビッグバンを起こ し、そこに宇宙を創りみずからを分離させることで銀河、惑星、 生物……を創り出す。そして、また分離と合体をくり返して成 長していく。 宇宙のはじまりは無ではない。高密度にして純粋な精神的エネルギー場である。この物語の世界は、この精神エネルギーを電化して繁栄の極みにある。だがその反面、精神エネルギーを吸い取られている星は病におかされ、死に直面している。

【魔法について】

魔法は表面上は存在せず、ごく一部の人間だけが使用できる。 精神エネルギーを意のままに物質化し使用できる能力のある者 だけが魔法を使える。現代の世界ではソルジャーのみその力を 発揮できる。古代種(古代に栄えていた人々)は魔法を使えた という。

【魔晄都市ミッドガル】

漆黒の間に、まるでその場所だけ異次元の入口が開いたかのように浮かび上がる光の束。魔晄都市ミッドガル……。下層階級がたむろするスラムを嫌った文明人は50メートルの柱を各地に立て、その上のブレート上に都市を建設した。

広さは東京23区をすっぽりとおさめるくらいの規模であるが、急な開発のために太さのちがうパイブが無造作に突き出たビルが無秩序に建ち並ぶような混沌とした都市。とは言っても決して近代的な建物が並ぶわけではなく、石畳の歩道とブリキ

造りのようなパイプと不思議めいた街灯と(それは魔晄エネルギーで光が灯っている)ギミックじかけの路面機関車とが同居している世界である。その都市の中心に神羅カンパニーの巨大なビルがそびえたつ。ビザ型円盤の都市の周りは荒れ地となり、神羅の放ったモンスターがスラムの人間を外部へ逃がさないようにしている。

【神羅Co.】

旧ミッドガルを首都とする、とある国の企業。兵器を開発、 製造する、いわゆる軍需産業をほぼ独占。長くつづいていた多 国間戦争で莫大な利益を得た(敵国にもひそかに武器を輸出し ていた。これはのちにいろいろな街で痕跡が見つかる。バレッ トあたりが気づく)。

戦争初期にすでに魔晄エネルギーの実用化に着手。戦争後期には魔晄エネルギーを利用した「ソルジャー」を生み出す。このソルジャーの活躍により、神羅側の国は戦争に全面的勝利をおさめる。

戦争終了後、魔晄エネルギーに関する技術を独占することに より、国を経済的に支配する。ミッドガルをブレート都市化し てからは、その支配体制は万全。

【神羅の目的】

神羅は地中に秘めた精神エネルギーを採掘する技術を発見した。円筒型をした巨大な建造物は魔晄炉と呼ばれ、井戸のように地中からエネルギーを吸い上げ、精製する役目をになう。そのエネルギーを牛耳って支配力を延ばしたのがブレジデント神羅を頂点とする企業、神羅(SINRA)カンパニー。その資金力を生かし企業内部に秘密の組織を多く持つ。

【ソルジャー】

魔晄エネルギーを帯びた戦士たち。魔法が使える。魔晄炉建 設反対の地域の反乱分子を鎖圧するために作られた軍隊。しか し、真の目的は?

この星でくり広げられていた多国間戦争は、国力が拮抗して いたためにダラダラと長引いていた。そこに登場したのが神羅 のソルジャー。一般兵や市民のなかからさまざまな検査を経て、 適性を認められた者だけがソルジャー養成所の門をくぐること ができた。

養成所では訓練のほかに魔晄エネルギーの照射が行なわれた。 そもそも選ばれた者だけが入れるソルジャー養成所だが、そのなかでもソルジャーになれるのはひとにぎり。多くの者は魔晄エネルギーの影響か、肉体的、精神的に病み、脱落していった。それらは秘密裏に処理された。だから養成所の事故死、自殺者は異様に多い。

(うまく逃げ出した者がいまもどこかにいるかも。いろいろな 秘密が聞けるかもしれない)

戦争に投入されたソルジャーは少数精鋭、ゲリラ的戦闘で、各地の戦局を一気に神羅側の国に有利に導いた。新兵器「ソルジャー」の活躍は逐一報道され、国民はソルジャーをヒーロー視する。子どもたちはあこがれる。クラウドもそんな子どもたちのひとりだった……。

- ・戦争終了後……戦いなき時代になってからはソルジャーの任 務は「治安維持」。もちろん「反乱分子の鎮圧」も含まれる。
- ・政府軍との区別……国民にとって政府はあってなきがごとし。 神羅だけが自分たちを守ってくれる。事実、政府は何もして くれない。政府の軍隊はあるにはある。しかし、実際に軍を 動かすのは神羅。行政と同じく、神羅の力がおよんでいる。

ひとつの仮説



【ジェノバ】

脳、あるいは遺伝子のある領域のことを指す。名前の由来は、 古代種と呼ばれる種族の残した1冊の書物「ジェノバ」。 通常は 使われることはないが、まれに自然覚醒している人間もいる。

【ジェノバ(書物)】

古代種が書き記したと言われている1冊の書物。神の書とも 悪魔の書とも伝えられているが、そのゆえんはそこに記された 恐るべきほどに精密でしかも不可思議な内容にある。内容は生 物の脳(あるいは遺伝子)についてであるが、未知なる人間の 脳(あるいは遺伝子)についてすべてが書き記されているらしい。ただし、すべてが書かれているとしても、それを理解でき るかどうかは別だが……。また、ジェノバをマネして作られた と思われる書も世界に多数存在する(そのほとんどが空想で書かれたものであることは一目瞭然)。

【古代種】

正確には、過去に存在し、現在は滅びてしまった(あるいはしたいに消滅してしまった)種族。ジェノバの書を書き記した種族とも、マテリアを産み出した種族とも言われている。伝承では彼らはマテリアに頼らず魔法を使え、高度な魔法な明を持っていたとされているが、真実は時の流れにさらわれたままである。当時ふつうの種族もいたと考えられているが、広く交流していたとか、あるいは奴隷にされていたとか(あるいは地域によってかが、、その両方があった)などと言われている。先天的に憲法が使えたということがいまでも信じられているために、起態力を秘めた人間をその子孫だと伝えられることがしばしばある

【異能者】

ジェノバが覚醒した者の呼称。先天的(エアリスや古代種など)か後天的(ソルジャーやセフィロスなど)かを問わず、常人の持たぬ特殊な感覚を備えた者を表す。 異能者の能力はまちまちだが、共通することはお互いに惹かれ合い、また寮妃できることである。とくにその能力に長けた者は他人の思念や自然現象に敏感で、異能者についてはっきりと察知することができる。 異能者探しのプロであるタークスなどはまさにこの能力に長けた者であり、エアリスもまた同様。

【マテリア】

「ジェノバ」から出される人の念をある法則にもとづいた形でのみ具現化するアイテム。ある法則とは、たとえば火についてとか水についてとかいう意味。

【約束の地】

ジェノバの書に書かれた「魔晄エネルギーでジェノバを覚置 させられた者は魔晄エネルギーに対して感覚が鋭くなり、より 大きな魔晄を求める」という内容が別の形で伝承されたもの。

[セフィロス]

魔晄エネルギーの力によって人工的にジェノバを覚醒させられた男。もとの性格は極めて凶悪かつ残忍であり、破壊や殺戮に強い興味を持つ。また、強い意志と自我、冷静な判断力を持ち、頭脳明晰。ただし、魔晄エネルギーの中毒におちいって、ほとんど常時禁断症状になっている。これほどまでに至ると連常ならば廃人になってしまうのだが、彼はなぜか冷静な面を失わないまま狂気だけがひたすら増幅しているという特異な例である。

【魔晄エネルギー】

星の生命力。神羅はソルジャーたちにこの純粋なエネルギー









を直接浴びせるということをしている。浴びせられた者は超人 内な体力と生命力、回復力を得て、さらに眠っているジェノバ が覚醒しやすくなってゆく。しかし、エネルギーが切れたとき こは急速な脱力感と不安、恐怖や寂しさなど、さまざまな精神 内ダメージを受ける。また、これには中毒効果と禁断症状があ ること、浴びせ過ぎた場合には人ならざる者になることがじつ ますでにわかっているが、神羅は機械に燃料をそそぐかのよう こソルジャーに魔晄エネルギーを注入している。

エアリス

先天的にジェノバを働かせることができる。本人にとっては こく当たり前のことなのだが、ゆえに古代種の子孫と言われ、 研究材料として神羅に狙われる。

(宝皋)

「ジェノバの書」を読んだ者のひとり。

(白の塔)

草原にたたずみホーリーの伝承を永遠に伝える、高さ2メートルほどの白い石塔。その草原にはかつて巨大な都市があり多くの人が暮らしていたが、一夜にしてすべて消え去ってしまった。禁断の黒魔法「ディスインティグレート」のために。ホーリーはメテオなどの危険な魔法に対し絶対的な防御として作られたのである。

**「ジェノバ」が能力を示す用語となっていたり、「異能者」の設定があるのが最大のちがい。このような視点から本編を見るのもまた一興?

シナリオ 初期プロット

『FFVII』の物語は多くのスタッフのアイデアを結集して作られており、最終的にボツになったシナリオ案や台本も多い。ここでは、そんな膨大な資料の一部をビックアップ。

オープニング



魔晄エネルギー……。この星に内在するエネルギー……。そ D存在は人の生きかたを短い年月で変えてきた。かつて人が井 Pから水をくみ出し、そのノドをうるおしてきたように、大地 から魔晄炉によってくみ出された魔晄エネルギーがこの世界の 用かりを灯す。街灯が、機関車が、工場が、銃が、町が、世界 が……すべてが魔晄エネルギーの力により動いていた。

しかし、井戸の水はいつかは枯れる。みずからを文明人と呼び着たちは、ひび割れた大地を捨て、鉄板と汚水の臭いをこびつかせたいびつな都市を空に作って移り住んだ。その都市の 中心部には、魔晄エネルギーを牛耳ることにより世界を支配下 こおさめようとたくらむ企業、「神羅カンパニー」のビルがひ ときわ高くそびえ立つ。

その神羅のエネルギー政策と真っ向から対立するテロ組織 アバランチ」との抗争は、今日もまたどこかで起こっている」

movie]

真黒な宇宙空間。無数にちらばる星の数々。カメラはそのないをゆっくりと漂う。真っ赤な星が画面中央にフレームインする。突然空間の星がスパークして燃え上がる。まるでマッチに 大がついたかのごとく……。

カメラが引くと、本当にマッチの火。宇宙に見えたのはそれ が路地裏で薄暗かったため。そして星に見えたのは、たき火の 火の粉が舞っていたため。さらにカメラが引くと……。

ジェノバとのバトル

運搬船



セフィロスのマントのお腹の部分がひるがえったかと思う

と、そこから何か物体が飛び出してくる。クラウドたちスレスレのところを通過した物体はうしろの壁に激突、クラウドたちは衝撃で倒れる。立ち上がってセフィロスのほうを見たとき、すでにセフィロスはいない。彼のいた壁は破られていて、そこから逃げ出したのだ。クラウドはセフィロスが放った物体を見る。それはミイラ化した右手。

ティファ「なあに、これ? 気持ち悪い」

レッド [これは神羅のところの研究室にあったやつだぜ。 ジェノバのミイラの標本]

エアリス「セフィロスの母親の……」

バレット「そうだ。たしかあそこのビーカーは壊されてたはす。 てことは、セフィロスがあのミイラを持ち出したってことか」 エアリス「でも何のために?」

クラウド「自分の母親だからか?」

ティファ「見て! この手。動いてる!」

ジェノバの右手が変形してモンスターに(ジェノバ1……ジェノバ・ライトアーム)。

●コスモキャニオンからニブルヘイムへの道

黒マントの男「俺を追うのはやめな……。クラウドよ。これ以上深追いすると、お前は自分を見失うことになる。自分が何者なのかを……な」

マントのなかから物体が飛び出してくる。本体の黒マントの 男は先に逃げてしまう。物体が変形する(ジェノバ2……ジェ ノバ・サム)。倒すと、死んだ身体が収縮して親指となる。

レッド畑「さっきは右腕で今度は親指かい」 クラウド「自分を見失う……?」

レッド畑「怪物のたわごとだ。あまり気にするな」

●古代種の神殿

突然、黒マントの男登場。黒マテリアを奪って去っていく。 追っていこうとするパーティーを邪魔するかのように、黒マン トの男は何かを投げつける。それはジェノバの身体の一部。それが変形しモンスターに(ジェノバ3……ジェノバ・ニー)。

●忘らるる都

エアリスの死に逆上したクラウド。黒マントの男はすうっと上に飛んで逃げてしまう。光る物体を置いて……。物体は変形してモンスターとなる(ジェノバ4……ジェノバ・レッグ)。ジェノバとクラウドのタイマンバトル。

ジェノバ「クラウドよ……。お前は俺に勝ったつもりであろうが果たしてそうかな? セフィロスは北の大氷河に向けて歩き出している。しかし、セフィロスに近づけば近づくほど、お前は破滅に向かっているのだ。それでも行くのか?」

●約束の地

黒マントの男「私の役目はお前をここまで導くこと。古代種の 遺跡を訪れ、メテオの知識を手に入れたお前をここに導くこと …… |

クラウド「メテオの知識……?」

黒マントの男「……これで終わり……私の役目……これで…… 終わり……私……ジェノバの役目。ジェノバ……」

こちらに振り返る黒マントの男。ゆっくりとマントをとると ……顔がない! 全身からマントをとると身体がない……ただひとつの部分をのぞいては。宙に浮いている心臓。

クラウド「ジェノバの……心臓!? セフィロスは?」

ティファ「いままで私たちが追ってきたのは? セフィロスじゃなかったの?」

シド「にいちゃんねえちゃんよ。ぼやぼやしてっとあの心臓が 襲ってくんぞ!」

心臓が変形(ジェノバ5……ジェノバ・ハート)。倒すと、黒マテリアが残される。黒マテリアを奪い返すことに成功。

※当初、登場するジェノバに身体の各部位そのままの名称をつけていたのは、 (神曜ビルのジェノバが自分の身体の一部を切り離しながらセフィロスのもとへ向かう)という事実をわかりやすくするためだと思われる。

七番街スラム



●セブンスヘブンにて:怪しい酔客

カウンターの裏側にまわると地下へつづく階段。下はアバランチのアジトとなっている。怪しげな客(タークスのひとり)が、酔っ払いのふりをして入ってくる。

ティファ「あ、お客さん。今日はもう終わりですよ」

客(足元ふらふら)「飲み足りないんだ。一杯だけ。おっ、お姉さん、きれいだね!」

ティファ「からかわないでください!」

客「怒るなよぉ。オレは客だぞぉ」

ティファ「とにかく、今日はもう終わりです!」

客「……はいはい。(立ち去りぎわ)お姉さん、ほんと、美人だ。……これが見納めとは……もったいない。じゃ、失礼」 クラウド「いまの男……酔っていなかったな」

ティファ「そうね……」

ここであとをつけてもいい。見失うが。ティファは残る。

●ジョニーとのやりとり

ジョニー「お前、ただもんじゃねぇと思ったが幼なじみだった のかよ…。俺のティファちゃんと……。そんで、お前は俺のティファちゃんのいったい何なんだよ。いまはさ?」

ただの幼なじみだ→**01**

お前たちには関係ないだろ→02

○1→ジョニー「でもよ、ティファちゃんはそう思ってねぇぜ。なんで、俺じゃなくてお前に頼むんだよ。ティファちゃんが困ってんなら俺が助けんだ! だけど、そうはいかねぇよな。俺にはなんもねぇ。星空の下の思い出も子供のころの夢の話もな。せいぜいあるのは、毎日お店に通ってお酒ついでもらったことぐらいさ。くやしい! おい! 幼なじみ! このまま立ち去るなんて許さねぇ! クッ~!! 約束かわしたんだろ!! ティファちゃんを泣かせんなよ!」

O2→ジョニー「そうかよ!! でもよ、このまま立ち去るない て許さねえ! んがっ〜! 約束したんだろ!! ティファちゃんはスラムの街の天使だってこと忘れんなよ!」

ジョニー「俺、男をみがく旅に出っからよ! これで、さま らだぜ! やい! 幼なじみ!! ティファちゃんを大切にな!] *ジョニーパラムを放立ったのは、ティファをクラウドに奪われた(?)#00 あまりのことだった機様。

列車内部



ID検知を切り抜け、変装したところで。

パレット「んっ〜~!! おう! お前ら、休みがほしいか?」 ウェッジ「ほ、ほしいっす! あっ……。なんでもないっす! バレット「おう!! お前ら、ちょっと聞いとけ!! このミッションが無事成功したらな。オレたちは身をひそませなきゃなんねえ。お前らを連れってってやるぜ! アバランチの生ま1億郷。 星の命を守る者の聖地コスモキャニオンへな」

アバランチの面々「ひゅ~!!」

ジェシー「温泉は?」

バレット「あるかもしんねえな」

ビッグス「おれ、この服着てってもいいか? おれ、一度でいいからこんな格好してみたかったんだ」

バレット「おう! いいかもしんねえな」

ウェッジ「おいしいものあるっすか?」

バレット「あるぞ〜。うまい酒もだっ。見渡すかぎりのでっけ え空に満天の星だ。遠くからチロチロとかがり火の音が聞こえ てる。そいつをさかなにチビチビやんのよ。なあ、いいだろう?」 ジェシー「ね、クラウドは?」

バレット「ああ……あいつも一緒だ」

ビッグス「でも、報酬……もう払えないんだろ?」

バレット「よけいな心配すんじゃねえ!! 金が払えなきゃ首ねっこ、ふんづかまえて連れてきゃいいんだ!」

アバランチの面々「ふう~つ!!」

バレット「じゃな! あと始末は頼んだっ!」

※ゲーム中ではコスモキャンドルを囲むときバレットが「コスモキャンドルでを 杯をあげることを仲間と誓った」と話すのみだが、その約束とは上記のような 内容だったのだろう。

カームでの回想



●神羅屋敷地下にて

セフィロス「クラウドよ。あの魔晄炉はただの発電所じゃない。 神羅の本当の目的はもっと別のところにあるんだ」 クラウド「どういうことだ?」

セフィロス「この星の大地に染みこんでいるエネルギーは、ただのエネルギーではない。そもそもこれはどこからきているのだと思う? われわれの科学では計り知れない物質がどこから生まれてくる? 何もないところからくるのか? この星が作り出しているのか? そしてこのエネルギーが行き着くところは何なのか? ただ電気を灯すだけの電力なのか? いや、そうじゃない。神羅はその本当の潜在力に気づき出したんだ。その実験がこの魔晄炉さ。そして俺も……」

※製品版での壱番魔晄炉爆破時にクラウドの頭に響く「ここはただの発電所じゃない」という声は、もともと上記のセフィロスとの会話からきていた。

●ティファの日記

きのうの夜はモン・モスという人の本を読んだ。魔晄エネルギーは星の血のようなもので、このまま使いつづけることは星の







うを縮めることになると書いてあった。

を出たウエル、ダン、メイデーたちは元気だろうか? 男の子たちはみんな都会へ出ていった。みんな私を給水塔に呼 が出す。男の子たちが言うことはみんな同じ。

5、クラウドだけはソルジャーになるって言ってたっけ? フラウドはいつからあんなことを考えていたんだろう。いつも みんなから離れていて、でも、みんなのことは気にしていて。 よっきり言ってヘンな子だった。それがいつからかケンカばか ひして。腹が立つからケンカするんじゃなくてケンカして何か 軽試している感じ。何を試していたの? 自分の強さ?

日はクラウドのことを考えた。

ラウドはいつから変わったのか。

見の子たちがクラウドを嫌い出したのはたしか8歳のとき。誰 ぬかまわずケンカをしかけるから。

3歳のとき、クラウドに何があったのかしら。何がクラウドを そんなふうにしたのかしら。

フラウドが8歳のとき……私は7歳。ママが死んだ年。あの年 Dことはよく覚えていない。私でいて私じゃない不思議な感じ。 ただ、あの年から私はニブル山にとりつかれているような気が する。

当初はティファの部屋に彼女の日記があり、ティファがクラウドをどう思って いたかがわかるようになっていた。それにしても、全員に給水塔へ呼び出され ていたというティファのモテモテぶりはスゴイ。

ニブルヘイム



ねつ造された過去

引「ここは、いわゆるニブルヘイムの悲劇をくり返さないよう こという意味で復元された町なんだよ。一般公開は来年からだ けざね。ニブルヘイムの悲劇、知ってるかな?」

聞かせてくれ、を選択。

『「では……オッホン。時をさかのぼること25年前。ここ二 ブルヘイムに世界初の実用魔晄炉が作られたのです。魔晄エネ レギーがもたらす快適な生活。ニブルヘイムの人口は一気に増 えました。しかし、なかにはよからぬことを考える連中もいた つけであります。魔晄炉を自分たちのものにして世界に魔晄エ ネルギーを売りつけるというなんとも浅ましい考えです。さら こ驚いたことには、街の連中はひとり残らずその悪魔的な考え こ賛同してしまったのです。ついに彼らは神羅の社員たちを村 から追い出し、魔晄炉を占拠してしまいました。それが5年前 D出来事です。世界の人々の幸福を願ってやまないプレジデン 神羅は大変悲しみました。良き人々であったニブルヘイムの 主民がすっかり変わってしまったからです。責任を感じたプレ ジデント神羅ですが、それでもやはり決断をくだしました。世 界の幸福のための決断でした。ソルジャーを派遣し、魔晄炉を 5拠している人々を排除せよ、と。多くの人々の死が予想され ましたので、その命令を伝えるプレジデントの目には涙が浮か していたそうです。ううつ……。派遣されたのは英雄セフィロ ス。セフィロスは任務を果たそうとしましたが、やはり兵士で らなんでもない人たちと戦うことには抵抗があったのでしょ う。その心のスキをつかれ、ついには命を落としてしまったの です……(もちっとつづく)。……これがニブルヘイムの悲劇」

全然ちがうじゃないか!→01

·····そうだったのか→**02**

○1→男「おやおや、何を根拠に。これは神羅カンバニーの正式な資料にもとづく話だからね」→02へ

02→ (クラウド、頭ガンガン)

クラウド「いや……そんなはずはない。神羅に都合のいいように作られた話だ」

男「あ~ん? そりゃ聞き捨てならないねえ。あんたが何を知ってるのかはわからないけど、それこそ、誰かさんに都合よく作られた話じゃないのかい?」

●ティファの家

ティファとエアリスが話している。ふたりの会話が聞こえる。 **ティファ「クラウドには言わないで**」

エアリス「わかってる」

ティファ 「でも、あなたがザックスと知り合いだったなんて…」

エアリス「……クラウド、どうしてザックスのこと、知らないのかな? ソルジャーのクラス、同じなのに」

ティファ「その話もしないで」

エアリス「……うん、そうだね」

ティファ「これ(※編注:5年前に撮影した写真が収められた

ロケットペンダント)、どうしよう」

エアリス「持ってたほう、いいと思う。いつか役に立つような 気がする」

ティファ 「……そうね」

※ザックスを知る者同士の内緒の会話。5年前に二ブルヘイムで撮影された写真は、初期設定ではティファがペンダントに入れて身につけていた。

●ザンガンとの再会

ザンガン「……どこかで会ったような気がするが?」 **クラウド**「たしか……」

初対面だ→01

5年前、この村で→02

○1→ザンガン「……そうか。私は世界を旅する格闘家ザンガン。よろしくな」

○2→ザンガン「ムムッ! 5年前! セフィロス事件の時だな!」

クラウド「やっぱりあれは本当にあったんだな?」

ザンガン [ここは……何もかもあの事件が起こる以前のままだ。 あの事件はなかった? いや、そんなはずはない。それで私は 少々調べてみたのだ」

クラウド「何かわかったのか?」

ザンガン「神羅のしわざだ。神羅がこの村をもとどおりに作り 直したのだ。ごていねいに住民まで置いてな」

クラウド「何のため……」

ザンガン「とてつもなく重要な秘密……それがここにあったんだろう」

クラウド「秘密を守るために? 神羅ならそんな面倒なことは しないはずだ。軍隊を送りこんで村を焼き払う。それですべて を消してしまう」

ザンガン「そんなことをすれば少しは人々の話題になるだろう? 神羅はそれすらも避けたかったんだろうな。この村の本当の住民はみんな死んでしまったしな」

クラウド「でも、この村で生まれた人間が帰ってきたらどうする?」

ザンガン「何人か……殺されたようだ。ガラの悪い連中がうろついていただろう?」

クラウド「そうまでして何を隠しているんだ?」

ティファがいた場合

ティファ「ザンガン先生!!」

ザンガン「ティファ!! すっかり元気になったようだな! あのときは、もうダメだと思ったぞ」

ティファ「あのとき……私……あのときのこと覚えてないんです。私が覚えてるのはパパを追いかけて魔晄炉に入って……そのあと、私はセフィロスに斬られた……そこまでなんです。そして気がついたらミッドガルのホスピタルで……」

ザンガン「ハハハハ! 途中は覚えてないのか? それから?」 ティファ「はい……ホスピタルを出てセブンス・ヘブンという お店で働きはじめました。でも、すぐに店のご主人が亡くなっ て、私が店を引きついだんです。そのころ、ある人の話を聞い て感動して、ある組織に参加して……」

ザンガン「ハハハ! ある人、ある組織……か。大人になると隠しごとが増えるものだな! しかし、元気そうで何よりだ」ティファ「……私を助けてくれたのはもしかして、先生?」ザンガン「助けたと言えるかどうか……。あのとき、私は宿屋で眠っていた。物音と熱さで目が覚めると村は火の海……。私は村人を助けるために家々をまわっていた。ムダだったがな……」

クラウドの正体



●マテリアの間(※編注:製品版でのクレーター内部)

人間の大きさほどのマテリアが500個近く放射状に並ぶドーム。それらのマテリアのなかには、さらに巨大なマテリアが、中心にはエネルギーの結晶(アルティメイトマテリア)、そのなかに新しい生命体。それは……セフィロスの姿に似ていた。しかし、その姿は全裸であり、身体の曲線は女性のそれに近かった。

ティファ「メテオをこの星に衝突させて、ビッグバンを起こそうとしていたのは……」

ヴィンセント「今、目の前にいる新しい生命体のセフィロスが 望んだことだ。しかしセフィロスはメテオを呼び出す決め手を 知らなかった。魔晄エネルギーの中に溶けている古代種の知識 をもってしてもそれを知ることができなかったんだ。メテオの 魔法の秘密、黒マテリアを手に入れるためには、自由に動ける 身体を持った使者が必要だったんだ」

ティファ「それが……ジェノバ?」

ヴィンセント「いや……ちがう」

ルーファウス「なるほどセフィロスめ。そういうことだったのか」

振り返るとルーファウスが立っている。

~中略~

ルーファウス「さあ、そこをどいてもらおうか、お前たちには 高すぎるおもちゃだ」

レッド 「ムチャだ。まわりのマテリアをよく見るんじゃ」 500個のマテリアのなかでは、邪悪な生命体(モンスター) がいまにも目覚めようとしている。

レッド畑「セフィロスの意志はよほど強力なんだろう。この星に内在する邪悪なエネルギーをすべて引き寄せる力を持っている。その邪悪な念が結晶となったのがこのマテリアたちだ。邪悪な軍団を作り上げるための兵隊たちをも作り出したのだ。これらのマテリアは言ってみればふ化する寸前の卵。少しでも衝撃を与えるとマテリアが砕け、悪魔たちが目を覚ますぞ」

~中略~

クラウドの様子がおかしい。ユーザーのキー入力を受けつず、巨大マテリアのセフィロスに向かって歩き出す。どのキを押しても、あやつられているような感じ。クラウドはセフロスのマテリアの表面に剣で傷をつけ、そこに黒マテリアをえつける。

ティファ「クラウド! 何をするの? ダメよ。そんなこと たら、メテオの呪文をセフィロスは唱えてしまうわ!」 ツォン「狂ったか?」

ルーファウス「いや、ちがう。あれがヤツの本当の姿だ」 レッドXII「何を言う!」

ルーファウス「セフィロスの言ったとおり、あいつはこの世存在していない人間。あいつはセフィロスの作り出した影なだ。(クラウドに向かって)セフィロスが魔晄炉に落ちて死んとき、セフィロスは生きねばならないという強い念を持ってた。その結果産み出されたのがセフィロスの影。クラウド、前のことじゃないのか?」

クラウド「私の意志を完成させるには、メテオの取得が必要った。しかし、それには自由に動ける身体が必要だった。そ 強い意志がクラウドという存在を作り出した。クラウドの持ていた記憶はクラウドのものではない。セフィロスの記憶がクラウドが記憶のなかに作り出していた『クラウド』の姿は実のないもの。セフィロスのある一部分の感情が具現化した存だったのだ』

ルーファウス「セフィロスの野望を阻止するつもりでいたかかえって利用されただけだったとはな」

クラウド「しかしクラウドの役目もここでおしまいだ」

●クラウド復帰イベント

東の孤島ミディール陥没後拡大マップ。ほとんどおぼれかているクラウドとティファ。パーティーが救ってくれる。パットがティファを調べる。ティファは目を覚ますが、クラウの心臓は止まっている。一同がっかり。ティファ起きる。ティファ「クラウド!! クラウド、パカッ! せっかく自分

ティファ「クラウド!! クラウド、バカッ! せっかく自分 ことわかったのにどうしてそうなの! みんな心配してくれ るのよ! ひとりで行っちゃおうなんてそんな勝手、許さな から!」

心臓マッサージ&人工呼吸をはじめるティファ。アンダー ュノンのイベント参考。でも、コミカルじゃない。見守る仲 たち。この光景にかぶせてクラウドのモノローグ。幽体難説 てる感じ。

クラウド「……気がついたらそこは…白い部屋。まぶしくて… (ホワイトアウト。以下、声のみ)

声「NO:00048 TYPE/YM 認識番号397808」 クラウド「誰の声だったろう。そう……宝条」

宝条「お前はどうかな? ふむ……きれいな魔晄の目になったな。声は出せるか?」

「う……あ……あ」

宝条「何かを感じるか? 誰かが呼んでる声が聞こえるか どこかへ行きたくなったか?」

「……帰りたい……家へ……。母さん……ティファ……」

宝条「クッ……こいつは失敗だ。山へでも捨てておくか」

- ・神羅屋敷を逃げ出したザックス&クラウド
- ミッドガルへ向かうトラックのなかで話すザックス
- もうすぐミッドガルというところで追っ手に襲われ、力尽る るザックス。剣を受け取るクラウド





Α,

クラウド「ティファ、ありがとう。いま帰るよ」 息を吹き返すクラウド(失敗はなし)。喜びの一同。

ミディールでパーティーに復帰後

ディファ「なぜ、村に帰ってきたときに私にだまっていたの」 フラウド「自分が情けなかった。ソルジャーになると言って約 限して出ていったのに、俺はただの一般兵。故郷の人にそんな 9じめな姿は見せたくなかった」

ディファ「そんなことはないわ。ソルジャーになれなくともー L懸命やったならば!

プラウド「でも、そんな自分がイヤだったんだ。そして、それを隠そうとしている自分もよけい情けなかった。俺の存在はセフィロスが消したのではない。幼なじみに自分の姿を隠しているときから、すでに俺の存在などなかったのかもしれない。セフィロスはただそれに付け入ってきただけだったんだ……」

~中略~

プィ「さっき、クラウドはセフィロスに精神を乗っ取られた、 言ったわね。そんなオカルトの世界が本当にあるの?」 ヴィンセント「思い出したよ……クラウド……その名前。キミ はジェノバ覚醒セフィロス・プロジェクトの実験台……」 プラウド「そうさ……。俺はソルジャーを夢見てミッドガルに た。そして宝条の実験の洗礼を受けた……。それがジェノバ 世間セフィロス・プロジェクト」

<mark>ジィンセント</mark>「セフィロス・プロジェクト……それは僕が昔調 €した事件」

フラウド「ソルジャーとは魔晄のエネルギーを注入されるだけではないんだ。ジェノバの遺伝子をも合成される」

ジィンセント「ソルジャーはみな、なんらかの形でジェノバの エネルギーを注入されるんだ。その完全な成功例がセフィロス なんだ。でも我々は猛反対した。人の生命をもてあそぶことに ……そのためセフィロス計画は表向き中止となったが、神羅は 必密裏に実験をつづけていた。それは成人した人間にジェノバ遺 云子を組みこむというものだった」

フラウド「それがソルジャー。俺もそうだった。だが、セフィコスとちがい、すでに人間の成人の身体になっていたため、セフィロスほど完全なジェノバ生命体はできなかったんだ。どうしても人間の精神が打ち勝ってしまうんだな。だから俺の心のなかにセフィロスと同じ心が潜んでいたのだが、クラウドの人名によって押さえつけられていたんだ。でも、コンブレックスがいまのクラウドの人格を覆い隠した。そこで昔の記憶……

ブィンセント「自分の意志に弱さを感じた人間は徐々に心の内 Dセフィロスが目覚める……それがあの計画の副作用だったん ご

※当初はリユニオンの設定はなく、「クラウドはセフィロスの分身」という話だった。クレーター内部に眠るのも、星の兵器であるウェボンではなく、セフィロスが生み出した邪悪なモンスターになっている。

ルーファウスとの会談



「ブーゲンハーゲンを白の間に降ろす」「ロケット作戦失敗イベント」のふたつをこなしている状態で、飛空艇に乗ってかつ、コクピットを呼び出したら発生。

ナット・シー「あの、クラウドはん。ルーファウスがあんたさ いと話したいって言ってますのや」

クラウド「よし、つなげ」

ケット・シー「ちがいますのや。直接会って話したいと」 クラウド「……場所は?」

ケット・シー「ゴールドソーサー」

ゴールドソーサー(場所未定、観覧車でも乗る?)。

ルーファウス「ひさしぶりだな。セフィロスはどうしてる?」 クラウド、さあねボーズ。

ルーファウス 「おやおや。セフィロス・コピーのキミにもわからないのか?」

クラウド「俺は……ちがう。俺は……子どもだった。自分で作り出した幻想の世界に生きていたんだ。もう幻想はいらない。 もうソルジャーごっこはやめだ。俺はただのクラウドだ」

ルーファウス「……なるほど。では、ただのクラウドくん。いまにもメテオがこの星を直撃しようとしている。この危機をキミたちはどうしようと言うのだ?」

クラウド「俺たちは……。俺たちは星の力を借りて……星と古代種、そして俺たちの力を合わせて……」

ルーファウス「フッフッフッ……。私に言わせればそれもおと ぎ話。子どもにでも聞かせてやるがいい。さて現実の話をしよ うか!

.....間.....

ルーファウス「メテオはセフィロスが呼んでいる。つまりセフィロスがいなくなればメテオは進路を変更する。これは我々の結論だ。我々はセフィロスを倒す。そのための準備も整った。お前たちが何をやろうとお前たちの勝手だ。ただし! 我々の邪魔をするな。これは我々が生き残る最後のチャンスだからな」

立ち去ろうとするルーファウス。

ルーファウス「ひとつ聞きたい。お前たちが星を救えるという そのバカげた自信の根拠はなんだ?」

クラウド「………エアリス」

ルーファウスには聞こえない。

ルーファウス「なんだって?」

クラウド「あんたに言ってもわからないさ」

ルーファウス、やれやれポーズ。立ち去る。クラウドひとり

クラウド「エアリス……。これでいいんだよな」

※初期段階では、魔晄キャノンがパリアへ発射される前に、ルーファウスとクラウドの会談が予定されていた。クラウドたちと意見は異なるものの真剣に星の危機を回避しようとするルーファウスの姿が印象的。



キャラクターデザインをはじめ、多くのパートを担当した野村哲也氏が [FFVII] 開発時に描いた、デザイン画や絵コンテなどの資料を初公開。細 部まで描かれたイラストの数々を、じっくりとご覧いただきたい。

キャラクター編

まずはメインキャラクターたちのデザイン画や、リミット技の絵コ ンテ(演出指示書)などを紹介。

> ームでの回想シーンで 見ることができる。



RAIL Clowd M イン画。全体的なイメージは 決定稿と共通しているが、髪 型はかなりちがっている。





て、やや頭身が低くなっている。



リミット技『凶斬り』絵コンテ

PICTUER	ACTION	DIALOGUE
A	見外でラマ モフッン水料	
ALL	(229 1~2)	
1	21829 7991	
A SA		
	460	
San	(F) MAY	
The same of the sa		0
4		efe)
W A		
1 44		
1 (95)	(159) de 10 10 10 10 10	
A CAR	新り 無要像から	
1000		69 1
and .		
1 W 4 0		
Die A		
1		
1		
		ale .
Dist	しのますのかり 柱電や ケラウロ Rの ゲケージ表示。	ofe 1
	1	
1 10 1		
	==-1711 A	
	==-17/VA	

バレット



全身画





リミット技『ヘビーショット』絵コンテ





Tif a

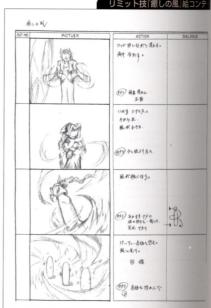


メニュー画面用イラスト

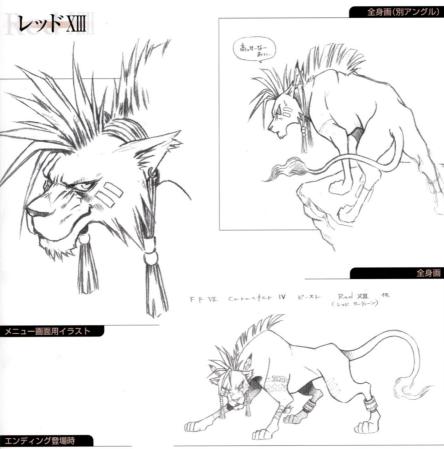












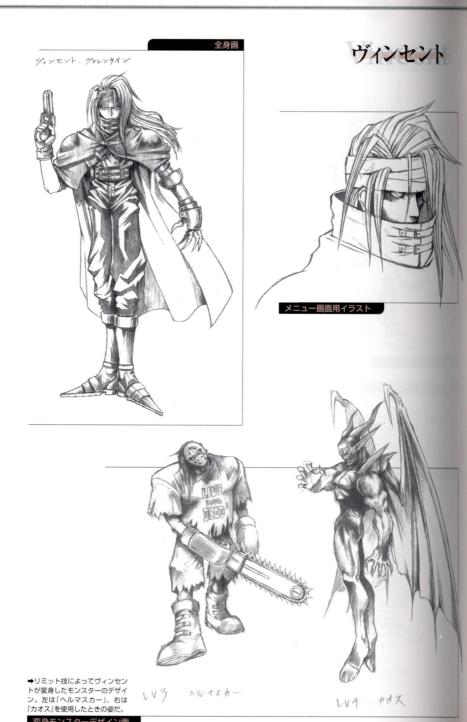


体はでときおり大きくなっています。(頭をのままで) • 重量感.

骨、かく、神神風が 村くはで大くなってきず。 ろいぶしが生

老林747村

↑エンディングに登場する、500年後の レッドXIIIと、彼の子どもを描いたもの。



支持モノ人ソーナリイ。

MANNA IN







→ユフィの服の配色案に は、赤と白を基調としたものもあったようだ。











トイソルジャー& ラッキーガールデザイン画

トイイルジャー

↓ケット・シーのリミット技 「スロット」で登場する、トイ ソルジャーとラッキーガール のデザイン。

ラッキーザール









モンスター編

タッチミー

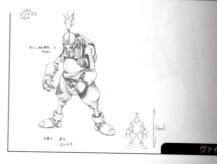
www.www.

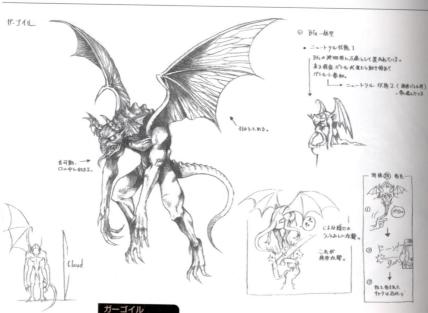
モンスターを描いたデザイン画の数々。動作や攻撃方法などにも、野村氏のアイデアが詰まっている。











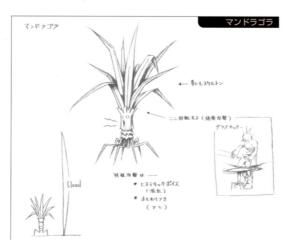












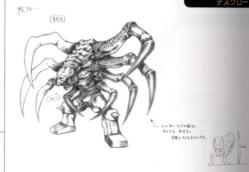


極限生命体宝条NA

WANTED

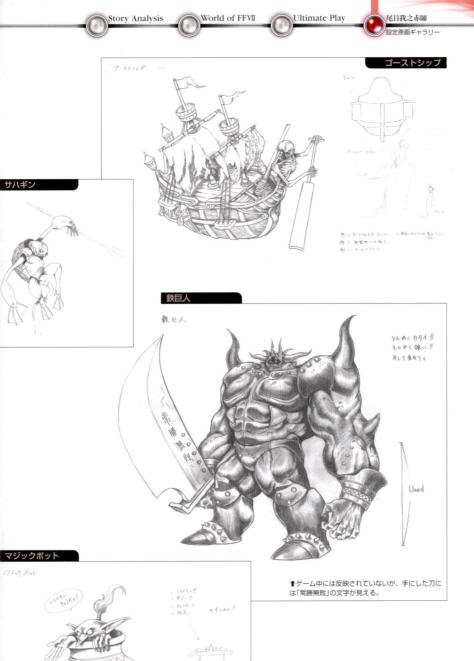
海世生みは 生夫 100mm 1

製画材料、葬水分での環故(集機を水等) 緑樹皮質、原放質・動作でも1分・円・円下を同間環状 樹皮質・ランドムを想かが た水理型・コーツルンドで、当からででかりた水理用(用用ではロー) では古食で水の原用









543

ルビーウェポン

MANAGE AN

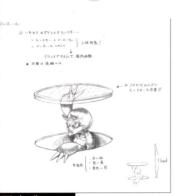


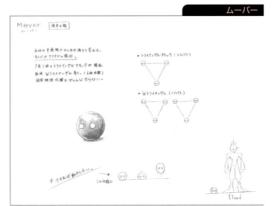


ギ族の亡霊



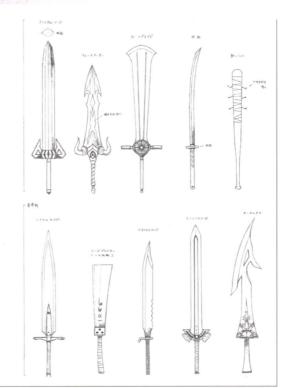






武器編

バトル時に表示される武器のデザイン画。武器ごとに3Dグラフィックが変化するのは、当時としては画期的なことだった。



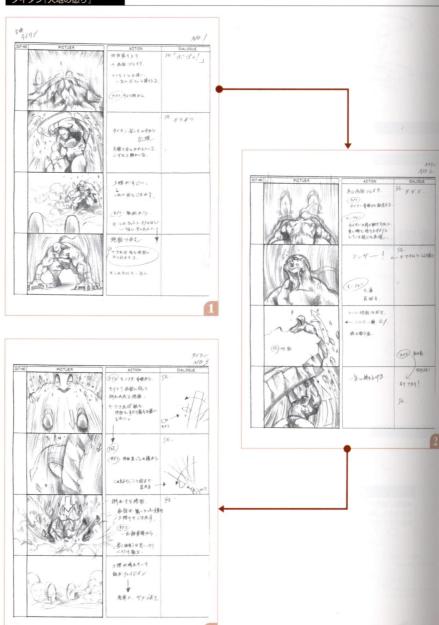
クラウド用武器デザイン

→詳細に描かれた剣の数々。刀身 はもちろん、柄の形状まで、個性 的なデザインがなされている。

召喚シーン編

バトルの華、召喚獣たちの登場から攻撃終了までを描いた絵コンテも、しっかり用意されている。

タイタン「大地の怒り」



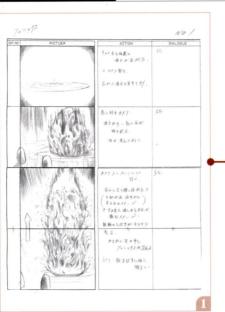


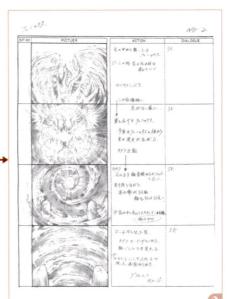




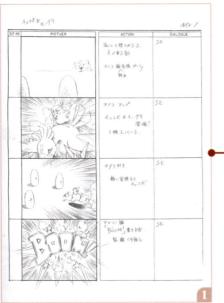


フェニックス『転生の炎』





チョコボ&モーグリ「必殺技!!」

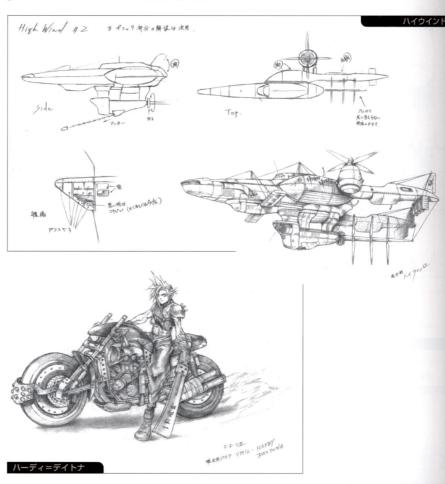


T-NO	PICTUER	ACTION	DIALOGUE
E		新音様で 世ョーマヌモーガリ 動ゆ土畑レ包まれている メニニルケリカメ	SE.
		faコボ癇だ中飲して セーゲリを頭を くめえて分でく。	SE.
S. S.		モンサで、 モーゲリ連動かり付る。 この情報の者が見た。 たり作のかかり	
	0 0	デクメルトへ	

547

乗り物編

本作に登場する飛空艇などの乗り物を描いた設定画。完成版の CG(→P.300)と見くらべてみよう。





に使うオート三輪。 実際のシーンに合わせて、キャラクターが乗った状態 で描かれている。



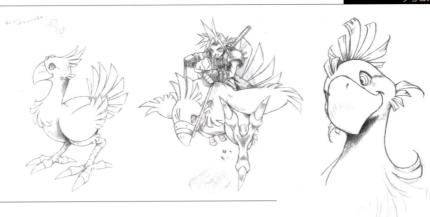




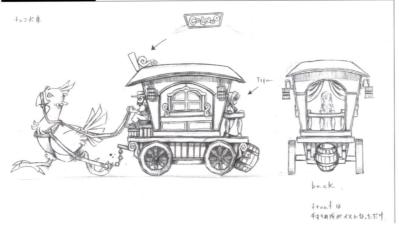


『FF』シリーズのマスコット、チョコボのデザイン画をピックアップ。最後には、意外なイラストも……。

チョコボ



チョコボ車



黒マントの男



アンダージュ ノンのイルカ



→左は黒マントの男たちの、 右はアンダージュノンの入り 江にいるイルカのイラスト。

[FFVII] in Other Games

クラウドやセフィロスたちが活躍する場は『FFVII』の世界だけにとどまらない。別のゲームに、『FFVII』のキャラクターがゲスト出演していたり、『FFVII』ネタがさりげなく仕込まれていることもあるのだ。



KINGDOM HEARTS

キングダム ハーツ

世界を救うための鍵となる「キーブレード」を手 にした少年ソラが、いくつものワールドを続する アクションRPG。ディズニー作品のさまざまな 世界を舞台に、ドナルドダックやグーフィーなど の人気キャラクターが多数登場する。

■プレイステーション2用 ■2002年3月28日発売

ソラの味方としてエアリスたちが出演

物語の序盤で訪れるトラヴァースタウンに、エアリス、ユフィ、シドの3人が登場。彼らは、世界中で起きている事件についてソラに語り、これからとるべき行動を示してくれる。また、物語の終盤ではホロウバスティオンというワールドに現れ、最後の戦いに挑もうとするソラを応援してくれるのだ。なお、ユフィは、オリンポスコロシアムにて開催される闘技大会で、対戦相手としても姿を見せる。



◆各キャラクターの性格 は原作と変わらない。ち なみに、中央にいる男性 は、『FFV■」のスコール (作品中の名前はレオン)。

ソラもスペシャルポーズをするであります!

オリンポスコロシア ムの闘技大会で、ソラ が勝ったときにとるポ ーズは全3種類。その なかには、『FFVII』で のバトル勝利時にクラ ウドがとるものと同じ ポーズがある。



↑武器を正面でクルクルとまわしてから肩ごしにかまえる。



↑たまに助詞をはぶく口調も『FFVII』と同じ。しかも、セリフは音声つきだ。

© Disney Enterprise,Inc.
Developed by SQUARE ENIX

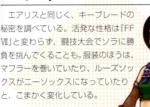








ユフィ Yuffie

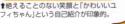


クラウドが敵に……!?

エアリスたちとちがい、クラウドはソラの敵として登場する。人捜しの手がかりと引きかえに冥界の王ハデスと契約し、闘技大会でソラたちを始末しようとするのが、『キングダム ハーツ』でのクラウドの役どころだ。もっとも、試合でソラに勝っても、ハデスの命令には従わず見逃してくれる。

クラウド Cloud

クールな性格は「FFVI」開始 直後と同じで、「興味ないね」 と言う場面もある。左手の長い ツメと左肩の翼は、闇に荷担し た本作での彼の立場を表す。





アクセサリーショップの経営者。 物語の中盤からは、「グミシップ」 という乗り物を整備することに なる。年齢が『FFVII」よりも10 歳上で、服装が職人風になった こともあり、ますますオヤジ 度アップ。



◆乗り物に関わる人物として活躍するのは『FFVII』と同じ。



◆ハデスと契約してまで 捜す人物が誰なのかは、 ゲームをクリアしても明 らかにならない。

ングダム ハーツ ファイナル ミックス-

■プレイステーション2用 ■2002年12月26日発売

宿敵・セフィロスが登場!!

北米版『キングダム ハーツ』をベースに、多くの 新要素を盛りこんだもの。各キャラクターの音声 が英語になっているほか、新しい武器やハートレ スが追加されていたり、シナリオ面が強化されて いるなどの変更点が見られる。

「片翼の天使」という武器が追加された

闘技大会に追加された「プラチナマッチ」では、 セフィロスがソラの対戦相手として登場する。さら に、セフィロスに勝ったあとに闘技場を出ると、ク ラウドとセフィロスが対決するイベントも見られる のだ。なお、クラウドとの対決イベントおよびプラ チナマッチの試合中では、『FFVII』のセーファ・セ フィロス戦におけるBGM「片翼の天使」のアレンジ バージョンが流れる。

←すばやい剣技と強力な 魔法を使う。『心無い天 使』など、『FFVII』で使っ た技も健在。

闘技大会でセフィロスに 勝てば、新たなキーブレー ドが入手できる。その名も セーファ・セフィロス戦の BGMの名前と同じ「片翼の 天使」で、先端部分のモチ 一フにはあのメテオが。



Sephiroth セフィロス

やはりクラウドの宿敵として登場。右肩か ら青黒い翼が生え、愛刀の正宗は驚くほどの 長さに。服装については、黒1色だったコー トのフチに赤いラインが加わったり、バック ルの形が変わったりしている。

→クラウドとセフィロス の対決イベント。会話を 終えたあと、壮絶なバト ルが展開される。











KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

■ゲームボーイアドバンス用 ■2004年11月11日発売

「キングダム ハーツ」のエンディング直後の物語で、ソラたちが"忘却の城"を冒険するアクションゲーム。マップや武器がすべてカードで表現されており、カードを使って移動やバトルを行なうという独自のゲームシステムを持つ。

ふたたび『FFVII』キャラクターが登場

本作に登場する『FFVII』キャラクターの顔ぶれは 『キングダム ハーツ』と同じ。しかし、物語的につ づいているにもかかわらず、彼らはソラに関する記 憶がなく、まるで初対面のように接してくる。



クラウド

◆ヘラクレスを消そうとすると ころをソラに阻止される。

エアリス

→この世界が幻であることを察し、注意をうながす。





◆ソラの記憶はないものの、おなじみの笑顔で励ます。



シド

⇒広場でソラと会う。店員や整 備士としての出番はなし。



クラウドがソラに加勢する

本作でもソラと戦うことになるクラウドだが、その戦いが終われば、以降はソラの助っ人として活躍する。具体的には、物語中に手に入る「クラウドのカード」を使うと姿を現し、『凶斬り』や『超究武神覇新』といった技で敵に攻撃してくれるのだ。



かいけて倒を振りまり

↑クラウドのカードを使うと、ソラと交代でクラウドが出現。

★敵めがけて剣を振りまわし、ダメージを与えていく。

そのほかの『FFVII』ネタ

キーブレードの片翼 の天使(左ページ参照) が、本作では技を出す ためのカードとして登 場。また、例のスペシャルポーズ(→P.550) は、ソラがレベルアップした直後の画面で見 ることができる。





→『チェイン オブ メモ リーズ』における、ソラ のスペシャルポーズ。

ULTIMANIA 『キングダム ハーツ』には『FFWI』以外のキャラクターも登場する COLUMN _____

「キングダム ハーツ」に登場する「FF」シリーズのキャラクターは、全員が「FFVI」のキャラクターというわけではない。「FFVII」からはスコールとセルフィ、「FFX」からはティーダとワッカが登場しているのだ。また、「FF」シリーズでおなじみのキャラクターであるモーグリも姿を見せるが、その外見は『キングダム ハーツ』独自のもの。



←セルフィ、ティーダ、 ワッカは、ソラの遊び仲 間として登場。3人とも 年齢は原作より低めだ。 ITADAKI STREET SPECIAL

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジーinいただきストリートSpecial

■プレイステーション2用 ■2004年12月22日発売

お店や株の売買などで資産を増やしてゴールを目指すボードゲーム「いただきストリート」のスペシャル版。「ドラゴンクエスト」シリーズと「ファイナルファンタジー」シリーズのキャラクター、マップ、BGMが多数登場する。

4

キャラクターにクラウドたちが

プレイヤーが操作するキャラクターあるいは対戦相手として、クラウド、エアリス、ティファ、セフィロスの4人が登場(くわしくは右ページを参照)。『FFVII』本編でおなじみのセリフのほか、『FFVII』ではムービーシーンでしか見られなかった、各キャラクターの表情の変化を楽しみながらプレイできる。



◆フリープレイで『FFVII』 のキャラクター4人を選 ぶのもおもしろい。

BGMに使われている『FFVII』の曲

以下の6つの場面では、BGMとして『FFVII』の曲 が流れる。なかでも、株を購入するときのBGMであ るケット・シーのテーマは耳にする機会が多いはずだ。

場面	曲名
ゴールドソーサー(通常時)	ゴールドソーサー
ゴールドソーサー (誰かの資産 が目標金額に達しているとき)	闘う者達 (通常バトルの BGM)
ミッドガル (通常時)	オープニング〜爆破ミッ ション
ミッドガル (誰かの資産が目標 金額に達しているとき)	J-E-N-O-V-A (ジェノバ: BIRTH戦などのBGM)
株の購入時	ケット・シーのテーマ
コレクション	エアリスのテーマ

スフィアにも『FFVII』ネタが

これまでの『いただきストリート』シリーズになかった新モード「スフィアバトル」でプレイすると、チャンスカードのかわりとして、特殊な力を秘めたスフィアが使える。そのスフィアのなかに、『FFVI』のバトルシステムにちなんだ「リミットブレイク」という名前のものがあるのだ。

ゴールドソーサーとミッドガルが登場

『いただきストリート』のステージとなるマップとして、ゴールドソーサーとミッドガルが登場する。 各マップはいくつかのエリアにわかれているが、それらのエリアも、ゴールドソーサーならアトラクション、ミッドガルなら神羅ビルや魔晄炉といった具合に、『FFVII』でおなじみの名前になっているのだ。



I	コースター	チョコボロード
リア	Sスクウェア	Bスクウェア
名	ゲームセンター	大かんらんしゃ



_	しんらビル	4番まこうろ
立	1番まこうろ	5番まこうろ
アタ	2番まこうろ	6番まこうろ
1	3番まこうろ	



自分を元ソルジャーと思っ ているころのクラウド。そ の時期のクールなふるまい のとおり、ほかのキャラク ターとくらべて表情の変化 は少なめ。決めゼリフの「興 味ないね」も健在だ。

セリフピックアップ

俺はソルジャーだ。 騎士じゃない。 城にはキョウミないね。

(トロデーン城にて)

クリスタル? そいつはマテリアみたいな ものなのか?

(タイクーン城にて)

くっ まさか……。 魔晄中毒……か?

(素状態にされて)

クックック……黒スフィア。

(スフィアで対戦相手のジャマをして)

表情ピックアップ







セブンスへブンやドルフィ ンブロウなど、『FFVII』が らみの単語が目につくが、 やはり強烈なのは「すりつ ぶす」。場合によっては、「切 り落とす」「ねじり切る」な どのおどし文句も……。

セリフピックアップ

イルカは いないのかなあ……。 ドルフィンブロウのお手本に したいのよ!

(海底神殿にて)

やっぱり 酒場がいいかな。 セブンスヘブンみたいで なつかしいし。

(酒場を建設して)

私のお店がっ! ……そんなに すりつぶされたいのね……。

(自分の店を5倍買いされて)

表情ピックアップ









アリス

セリフピックアップ

わたしに 勝たせてくれたら ここで デート1回 なんてのは どうかな?

(ゴールドソーサーにて)

わたしが作る神殿は みんな 古代種の神殿にするんだ。

(神殿を建設して)

セフィロスに 勝たせたら メテオを使われるかも。



私は このマップの支配者。 このマップを おろかな者から とりもどすために 生を受けた。

(ゲーム開始直後に)

約束の地は 雪原の向こう…… この近くなのか?

(ロンダルキアにて)

母さん……もうすぐだよ。 もうすぐ エリアを独占できる。

(ひとつのエリアに3件目の店を買って)

表情ピックアップ



引用が多く、覚えている人

ならニヤリとさせられるは ず。武器の正宗は『FFVII』

にくらべるとかなり短め。











(プレイヤーがセフィロスのとき)

表情ピックアップ











『FFVII』でおなじみの「デー ト1回」を持ちかけてくる が、実際にはデートを取り 引きできないのが残念(?)。 セリフには、ホーリーや白 マテリアにまつわるものも あるので探してみよう。

EHRGEIZ

エアガイツ

3Dタイプの対戦格闘ゲーム。フィールド内を自由に走りまわったり、剣や木箱を飛ばして攻撃するなど、幅広い行動がとれる。PS版では、操作キャラクターが増え、4種類のミニゲームやRPGのシステムを盛りこんだモードなども追加された。

■プレイステーション用 ■1998年12月17日発売 ※1998年にアーケード版も発売されている

クラウドやティファを使って対戦できる

アーケード版では、隠しキャラクターであるクラウドとティファを操作して、対戦することができた。それに加えてPS版では、セフィロス、ユフィ、ヴィンセント、ザックスが登場。計6人のこれらのキャラクターが使う技は、『FFVII』での動きを再現したものになっていたり、その人物に関する単語が技名に使われているのが特徴だ(→P.557~559)。



◆対戦格闘ゲームでクラ ウドたちを操作できるの は、本作の大きな目玉と なった。



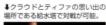
→PS版では「FFVII」キャラクターが増加。ヴィンセントにはタークス時代の服まで用意されている。

ステージ背景にも『FFVII』ネタが

対戦のステージ背景にも『FFVII』のネタが盛りこまれている。1Pプレイの終盤で戦うステージに設置されているのは、ゴールドソーサーのロープウェイ乗り場にあったモーグリの門。また、クラウド用のステージはジュノンの大型エレベータ、ティファ用のステージはニブルヘイムの給水塔がモチーフだ。



★左奥にあるのがモーグリの門。 じつは隠しステージの入口だ。





『FFVII』のムービー集を見ることができる

セフィロスを操作してアーケードモードをクリア すると、エンディングとして『FFVII』のさまざまな ムービーが流れる(セフィロス以外の『FFVII』+ャ ラクターにはエンディングがない)。ちなみに、こ のムービーのBGMは「片翼の天使」のアレンジ版だ。



◆ムービーの最後には、セフィロスがニブルへイムで炎のなかに消えていくシーンが流れる。

あのBGMが聴ける

特定の状況では、『FFVII』で使われていたBGMが流れる(下の表を参照)。しかも、ステージクリア時のBGM「ファンファーレ」は2種類あり、操作しているのが男性キャラクターなら『FFVI』での勝利BGMが、女性キャラクターなら『FFI~VI』での勝利BGMが流れるのだ(後半のフレーズがちがう)。

場面	曲名
『FFVII』キャラクターでステ ージをクリア	ファンファーレ(バトル勝利時)
1Pプレイでクラウドと対戦	闘う者達(通常バトル時)
1Pプレイでティファと対戦	プレリュード (タイトル画面)

ナナキとセトも!?

本作独自のキャラクターであるジャンゴは、ナナキキックやセトバンチなど、『FFVII』に関連した名前の技を使う。容姿もどこかで見たような……。



↑ これがジャンゴの姿。右側は同キャラクター対戦用の配色だ。











技ピックアップ







メテオレイン



↑『FFVII』と同じく、複数の隕 石を相手めがけて落とすいうハ デな技。攻撃するまでのスキは 大きいが、遠くにいる相手を狙 うこともできる。

■クライムハザード



↑『FFVII』では相手に剣を突き刺して真 上に跳ぶ技だったが、本作では相手を 上に吹き飛ばす技になった。落下して くる敵に攻撃を当てることも可能。

超究武神覇斬



←↓何度も斬りつけ る技だが、本作では 相手が近くにいない と出せない。また、 攻撃の途中にスキが 生じるため、反撃を 受けてしまうことも。





Tifa

技ピックアップ





隠し服



■ちょっと背伸びパンチ



↑見た目こそ単なる左ジャブだ が、名前のインパクトはファイ ナルヘヴン級。元ネタがわから ない人はP.275を読むべし。

■メテオストライク



↑『FFVII』では片手で持ち上げ た相手を地面にたたき落とした が、本作では相手の胸ぐらをつ かんで頭から落とす技に。

ファイナルヘブン



←闘気をこめたスト レートパンチを放つ 『FFVII』とちがい、 「エアガイツ」では闘 気を弾のように発射 して攻撃する。

■ケアルラ

→必殺技を出すため のゲージを回復させ る技。ただし、自分 の体力を消費してし まうので、使いどこ ろが難しい。





MANA NA

セフィロス Sephiroth

技ピックアップ



色ちがい服

■ジェノバリンケージ・BIRTH



↑ジャブのあとに出せるキック で、セフィロスと関連深いジェ ノバの名前がつけられている。 ちなみに、リンケージとは「結 合」という意味。

セフィロスコンボ・インコンプリート



←↑愛刀の正宗で何 度も斬る。インコン プリートと言えば、 竜巻の迷宮でセフィ ロスがクラウドのこ とを「セフィロス・コ ピー・インコンプリ ート」と呼んでいた。

ブラックマテリア



↑「FFVII」では黒マテリアを使 いメテオを呼んだセフィロスだ が、この技でも上空から隕石を 落とす。クラウドのメテオレイ ンよりも隕石の数が多い。



ユフィ

Yuffie 技ピックアップ

ノーマル服



色ちがい服



明鏡止水



↑「FFVII」ではHPを回復させる 技だったが、『エアガイツ』で は相手を跳び越えて背後にまわ るという技に。

煙玉



↑→両方とも忍具を投げて相手 の動きを止める技。なお、『FF Ⅷ』での煙玉は、バトルから逃 げるためのアイテムだった。

不倶戴天



マキビシ



←ユフィの最終武器と同名のこ の技は、手裏剣を3回投げると いうもの。そのほか、風魔手裏 剣やホークアイといった武器の 名前を持つ技もある。

しゅしゅしゅ



↑[FFVII]のイベントで、ユフィ が挑発するときに見せたバンチ連 打。すばやくジャブをくり出す。









ヴィンセント Vincent

技ピックアップ





■ルクレツィアリグレット



↑ジャブ、ストレート、エルボー、キック をからめた連続攻撃。「ルクレツィアの後悔」 を意味する技名が、なんとも彼らしい。

→ヴィンセントが過去に所 属していたタークスの名前 を持つ技。その名のとおり

ローキックを仕掛ける。





←アッパーで吹き飛 ばした相手に弾を撃 ちこむ。ハイブロウ STとは、ヴィンセ ント専用の強力な武 器の名前。

■ タークスロー



■ヘテロスラッグ



←銃から誘導弾を3発撃 つ。命中時には、ヴィンセ ントがリミット技で変身し た姿(ガリアンビーストな ど)が画面に映し出される。

ザックス

Zack

技ピックアップ



色ちがい服



ゴンガガおろし



◆つかんだ相手を豪快に投げ飛 ばす技。ゴンガガ出身の彼なら ではの技名がつけられている。

裏超究武神覇斬





↑『FFT』でクラウドが使った技 →P.560)。動作はクラウド の超究武神覇斬と同じ。

ULTIMANIA 技名にあのゲームが!?

クラウドやザックスの技には、『FFVII』のネ タのほか、1985年前後に発売されたスクウェ ア作品の名前を組みこんだものもあるのだ。

技 名	元ネタとなったゲームの内容
デストラップ	アフリカで諜報活動をするAVG
ウィル	孤島の秘密基地に潜入するAVG
アルファ	記憶喪失の少女が主人公のAVG
ブラスティー	変形メカを操縦して戦うRPG
ジェネシス	SF世界を舞台に展開されるRPG
K×K(キングス ナイトの略)	シューティング形式で戦うRPG

FINAL FANTASY TACTICS

ファイナルファンタジー タクティクス

■プレイステーション用 ■1997年6月20日発売

イヴァリース国を二分して争われた内閣署子都 争"と、その裏に隠された真実を描くシミュレーションRPG。20以上のジョブと400以上のアピリティ、時間と空間の概念を取り入れた"40パトル"で、戦術性の高い戦密なパトルを楽しめる。

ユニットのひとりにクラウドが!?

ある条件を満たすと、「次元転送機」の力により、 クラウドが「FFWI」の世界から召喚されてくる。召 喚されるなり謎めいた言葉を残して去ってしまう が、のちに花売り(右記参照)を助けようとしてい る彼に加勢すれば、仲間にすることができるのだ。

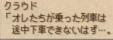
クラウドのジョブには「ソルジャー」という専用のものがあり、「リミット」という独自のアビリティを使用できる。リミットを駆使して、クラウドらしい戦いかたを楽しんでみるのも一興だろう。

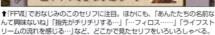




←『FFT』におけるクラウド の勇姿。『FFVII』での服装 が忠実に再現されている。









◆ソルジャー用アビリティ「リミット」の数々。これらの技を実際に使うための武器の名前も「マテリアブレイド」と、『FF MJライクだ。

どこかで見た花売りの姿

主人公ラムザが貿易都市ザーギドスを訪れるとひとりの花売りが声をかけてくる。彼女の名はアリスといい、容姿も口調も「FFVII」のエアリスにうりふたつ。しかし、彼女はクラウドと出会ったとき、相手が誰だかわからない。「FFVII」と同一人物だが記憶を失っているのか、それともまったくの別人なのか……。

↓→ザーギドスにいる花売りの姿。クラウドは、エアリスに生き写しのこの姿を見て動揺をあらわにする。



花売り 「ね、お花はいらない? たったの1ギルよ。

「ナナイ人生真書」に聞き覚えのある名前が……

物語中でプレイできるミニゲームのひとつ、「ナナイ人生真書」は、チョコボレースを題材にしたサウンドノベル。このミニゲームには、相様であるチョコボ・トウホウフハイの形見を探しているチョコ

ボライダーのジョー、 堕落した男コルネオ、 「〜ッス」がログセの ウェッジなる人物が登場。さらに、レッドセ フィロスという名のチョコボも現れるのだ。



★ものすごく見たことのあるしゃべりかた。やはり同一人物か?

ULTIMANIA マテリアが登場するゲーム COLUMN ___

『FFVII』でおなじみのマテリアという言葉は、ほかのゲームにも登場する。『FFT』では、酒場の「儲け話」で見つかる財宝のなかにマテリアの名前を持つものがあるほか、『FFTアドバンス』では、特定のクエストでマテリアを探すことになるのだ。なお、マテリアとはラテン語で「原料」という意味(英語におけるマテリアルと同じ)。



◆「FFT」では、「FFW」 の黒マテリア、白マテリ アとほぼ同名の財宝が手 CHOCOBO RACING

チョコボレーシング ~幻界へのロード~

■プレイステーション用 ■1999年3月18日発売

「FF」シリーズで人気のキャラクターやモンスター が登場するレースゲーム。アビリティや魔石を使 って、自分の能力を一時的にアップさせたり、ラ イバルの走行をジャマしたりできる。上下に2分 割された画面での対戦プレイも可能。

クラウド&ハーディ=デイトナふたたび

本作のストーリーモードをクリアすると、そのたびに選べるキャラクターが増えていくが、5回目のクリア後にはクラウドを操作できるようになる。クラウドのマシンは、神羅ビルから脱出するときに乗っていたオートバイ「ハーディ=デイトナ」だ。なお、クラウドはバスターソードを背負っているが、それを使って攻撃することはできない。





◆3頭身にデフォルメされたクラウドと、すっかり愛車にされてしまったハーディ=デイトナ。

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVII

兵士養成学校「ガーデン」の生徒たちと、世界を破滅に導こうとする魔女との戦いを描くRPG。敵などからドロー(吸収)した魔法やガーディアン・フォースをジャンクション(装備)して操作キャラクターを強化するシステムが話題を呼んだ。

■プレイステーション、Windows98以降用 ■1999年2月11日発売 (Windows版は2002年10月3日発売)

『ファイナルヘヴン』がパワーアップ!?

仲間のひとりであるゼルが、「俺式ファイナルヘヴン」という技を使う。ティファの究極リミット技に似た名前だが、動作が微妙にちがう。



↑闘気をこめたパンチをくり出す点は同じだが、助走で星を一周してしまう。

ショップの名前にあの人が……

エスタという街 に『FFWI』を思い 出させる店名のショップがある。そ の名も「Cloud's Shop(クラウドの 店)」。もしや店員 はチョコボ頭?



↑買い物はパネル上で行なうため、店員がどんな人物なのかは確認できない。

ULTIMANIA Other Games in **FFVII**

このコーナーでは、ほかのゲームに使われた「FF VII」ネタを紹介しているが、じつは右記のような逆のパターン――「FF VII」内で使われているほかのゲームのネタも存在する。なかでも印象深いのは、「ゼノギアス」に関するもので、「FF VII」の発売当時はこのタイトル名が公表されていなかったため、言葉の意味についてさまざまな憶測が飛びかったのだ。

元ネタになったゲーム	使われている場面
バハムート ラグーン	アイシクルロッジの民家にポス ターが貼られている(→P.292)
クロノ・トリガー	ゴールドソーサーでのお芝居 に、ガルディア王国の名前が 使われている
ゼノギアス	ミディールで治療中のクラウ ドがタイトル名をつぶやく

*'*ァイナルファンタジーX

盗賊のジタンが、王女のガーネットや黒魔道士の ビビたちと世界を旅するRPG。キャラクターの能 力が一時的にアップする「トランス」や、アイテム を装備しているあいだは未修得のアビリティもひ ととおり利用できるシステムが特徴。

■プレイステーション用 ■2000年7月7日発売

大剣を使う「ツンツン頭のヤツ」とは?

リンドブルムという都市の武器屋で、壁に飾られ た剣を調べると、ジタンが写真のようなセリフをつ ぶやく。大きな剣とツンツン頭と言えば、思い浮か ぶのはもちろん……?

→該当する人物が物語中に登場 することはない。ジタンの言う「昔」とはいつのことだろうか。

『FFIX』でも"おっ〜おっ〜神羅〜"

物語の序盤では、墜落した飛空艇に乗っていた楽 団が景気づけに曲を演奏する。彼らが演奏する曲は、 『FFVII』でジュノンのイベント中に流れた「ルーファ ウス歓迎式典」だ。

→このシーンで歓迎式典の曲が 流れる。『FFVII』をプレイした

ことがある人は驚いたのでは?

ULTIMANIA ゲームごとの技のちがい

クラウドたちは、ゲスト出演するゲームでも『FF Ⅷと同名の技を使う。しかし、その内容は以下の ように、ゲームごとに異なるのだ。なお、ティファ は「エアガイツ」に登場しているが、「ファイナルへ ヴン』以外の動作は『FFVII』に近いので省略した。

■クラウド

技 名	ゲーム名	技の内容
	FFVI	剣に闘気をこめて上空から斬りつける
ブレイバー	エアガイツ	ジャンプして剣を振り下ろす
	FFT	剣で斬りつけて小さな爆発を起こす
	FFVI	「凶」の文字を描くように斬りつける
	KH	剣を3回連続で振って攻撃する
凶斬り	KHCOM	数回にわたって剣で斬りつける
	エアガイツ	「凶」の軌跡で斬り、相手を吹き飛ばす
	FFT	「凶」の文字を発しながら斬りつける
破晄撃	FFVI	剣から衝撃波を放って攻撃する
设叮挙	FFT	頭上に出現させた闘気を相手にぶつける
h= //	FFVI	相手に剣を刺し、真上に跳んで両断する
クライム ハザード	エアガイツ	高くジャンプし、降りぎわに斬りつける
719-1	FFT	相手を光の柱に包みこんで攻撃する
	FFVI	上空から隕石を6回落とす
メテオレイン	エアガイツ	上空から隕石を3回落とす
	FFT	上空から隕石を2回落とす
画龍点睛	FFVI	巨大な竜巻を起こし、相手を即死させる
四龍州明	FFT	相手を氷の嵐に巻きこんで攻撃する
	FFVI	連続攻撃後、空中から剣を振り下ろす
	KH	空を飛び、すれちがいざまに攻撃する
超究武神覇斬	KHCOM	上空から急降下し、剣で斬りつける
	エアガイツ	何度も斬りつけ、相手を吹き飛ばす
	FFT	無数の闘気をぶつけて攻撃する(※1)

※1·····「FFT」での名称は「裏超究武神覇斬」

■ユフィ

技 名	ゲーム名	技の内容
疾風迅雷	FFVI	相手に斬りつけ、さらに武器を投げる
大周 ,亚自	エアガイツ	手にした巨大手裏剣を3回振りまわす
	FFVI	味方全員のHPを回復させる
明鏡止水	KH	味方ひとりのHPを回復させる
	エアガイツ	相手を飛び越えて背後にまわりこむ
	FFVI	相手の足元を爆発させて攻撃する
抜山蓋世	KH	その場から手裏剣を投げつける
	エアガイツ	倒立前転後、かかと落としをくり出す
血祭	FFVI	相手を選ばずに数回連続で攻撃する
皿示	エアガイツ	横に回転しながら巨大手裏剣で斬る
鎧袖触	FFVI	すべての相手を光で包んで攻撃する
新红T田 PER	エアガイツ	巨大手裏剣を横に振って攻撃する
生者必滅	FFVI	15回にわたって連続攻撃をくり出す
土自必城	エアガイツ	巨大手裏剣を横に振りながら跳ぶ
	FFVI	闘気をこめ、極太のビームを放射
森羅万象	KH	巨大な手裏剣を投げつける
	エアガイツ	相手を抱いたまま脳天から落とす

■セフィロス

技 名	ゲーム名	技の内容
シャドウフレア	FFVI	相手を巨大な爆発に巻きこむ
シャトワフレア	KH	空中に青白い光を出現させて攻撃する
こ無いては	FFVI	すべての相手のHPを1にする
心無い天使	KH	相手のHPを1に、MPをゼロにする
スーパーノヴァ	FFVII	すべての相手にダメージを与え、複数のステータス異常を発生させる。
	KH	自分の周囲に複数の隕石を回転させる

※FFTは「ファイナルファンタジータクティクス」、KHは「キングダム ハーツ」、 KHCOMは「キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ」の略称







そのほかの小ネタ

ファイナルファンタジーV(PS版)

■プレイステーション用 ■1998年3月19日発売

ゲーム開始時のメニューでは、画面を『FFV』キャラクターが横切るのだが、このときに低確率で2頭身のクラウドが登場する。なお、『FFV』の本編中にクラウドが登場することはない。









ファイナルファンタジーX-2

■プレイステーション2用 ■2003年3月13日発売

主人公のユウナが所属するカモメ団に、シンラという少年がいる。神羅カンパニーを連想させる名前を持つ彼は、「星に流れる命の力」をエネルギーとして利用する方法まで研究しているのだ。その成果を「FFX-2」内で見ることはできないが、やがて彼の子孫が「星のエネルギーを供給する会社」を設立する日がくるのかも?



◆物語の終盤で聞けるシンラのセリフ。この世界にもライフストリームに似たものがあるのだ。

ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影

■プレイステーション2、Windows98以降用 ■2003年4月17日発売

闇の召喚獣フェンリルを倒すと、いくつかの報酬からほしいものが選べるが、そのなかに「古代種のカギ」がある。単体では何の役にも立たない品では

あるものの、ほか の召喚獣も倒して 同じタイプのアイ テムを全種類そろ えると、それらと 交換で召喚士専用 の強力な防具がも らえるのだ。



↑古代種のカギのほか『FF』シリーズのキー アイテムと同名のものを集めることになる。

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

■ゲームキューブ用 ■2003年8月8日発売

マール峠という町では、物語を進めるにつれて、宿屋を営む夫婦が子どもをもうける。子どもは3人まで産まれるが、それぞれの名前は、クラウ=ミッド、スコル=ミッド、ジータ=ミッド……と、『FF VII』『FFVII』『FFIX』の主人公の名前(順に、クラウド、スコール、ジタン)をもじっているのだ。

パラサイト・イヴ

■プレイステーション用 ■1998年3月29日発売

探索するエリアを決める画面で、地下鉄の 入口のところに、クラウドとエアリスがすわっている絵の描かれた 看板を発見できる。



パラサイト・イヴ2

■プレイステーション用 ■1999年12月16日発売

研究所のホワイトボードに「クラウド・アンチウィルス」というワクチンソフトと「エアリス9月号」というコンピュータ雑誌の名前が書かれている。



★エアリス9月号には、パスワードを 知るためのヒントが記されている。

半熟英雄 対 3D

■プレイステーション2用 ■2003年6月26日発売

クラウド、ティファ、エアリス、ユフィ、セフィロスという名前の将軍が登場する。とはいえ、『FF Ⅲ』と同じなのは、名前と性別くらいだ。



◆画面の中央で黒い馬 に乗っているのがエア リス将軍。ちなみに趣 味はガーデニングとい う設定になっている。



『FFW』を創った男たち

開発スタッフ座談会

『FFW』を生み出した4人のメインスタップが、本書のために集結。はじめて語られる制作秘話から今後の展開まで、気になる話題が満載の座談会をお届けしよう。

海外のボクシングゲームを見て 「これからの時代は3Dだ!」と確信

----「ファイナルファンタジーW」が世に出てから8年がたちましたが、いまだにユーザーから大きな支持を受けている理由は何だと思われますか?

北瀬 うーん、いきなり難しい質問だなあ(笑)。あのころは、当時で言うところの次世代マシンだったプレイステーション(以下、PS)で、しかもはじめて3Dでやろうという意気込みがあったんですよ。さらに、みんなにとっても初モノばかりで、野島さんは『FF』シリーズに初参加でしたし、直良はBG(背景グラフィック)チームの初リーダー、野村も本格的なキャラクターデザインとしては初の仕事だった。そういった、自分たちの気持ちの盛り上がりとか意気込みとかが結構大きかったんですけど、そのパワーがユーザーのみなさんにそのまま伝わる作品になったことが、いまでも受け入れられている理由なのかなあ。

野村 たしかに、それまでの『FF』を超えようっていう意気 込みが強かったような気はします。自分としては、当時は 『FFN』のキャラクターがずっと人気が高かったので、それ を超えたいという思いはありましたね。

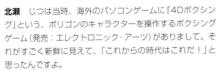
野島 あのころって、PSが発売されたことで、それまでの ゲーム機が圧倒的に強かった状況が変わってきて、世の中が お祭りみたいな感じになっていたと思うんですよ。それにう まく乗れた部分もあるのかもしれませんね。

直良 デザイナーの立場から言うと、ゲームとしてはじめて本格的にユーザーがCGに触れることができたのが、ブレイクするひとつのきっかけだったのかなと思いますね。いま見返すとまだまだ粗い部分があるんですけど、当時のユーザーさんにはかなり新鮮に受け止められて、そのぶん心に残ったんじゃないでしょうか。でも、本当のことを言うと、最初は3Dでやりたくなくて、坂口さん(坂口博信氏:『FFW』ブロデューサー)や北瀬とケンカばかりしてたんです(笑)。

----意外にも直良さんは2D派だったわけですか。

直良 最初はそうだったんですよ。「2Dでやっていたような動きを3Dでやるのがいいんだよ」と説得されていて、そんなので感動するわけないとか思っていたんですけど、実際に画面でキャラクターが動いているところを見たら「うわ、すっげぇ!」ってシロウトみたいに驚いて(笑)。「これは3Dでやったほうが効果的だな」と気持ちを切りかえましたね。

開発スタッフ座談会



直良 そういえば、会議で一生懸命そのゲームの宣伝活動をしてましたね(笑)。

PS版が制作される前には ほかの機種向けの『FFVII』があった!?

---3Dが前提にあったということは、企画スタートの段階からPSで発売する予定だったんですか?

北瀬 いや……これは言ってもいいのかな? じつは、スタート時点ではほかのハードでの発売を想定していました。当時、そのハードにディスクドライブが出ると言われていて、それ用に作ろうとしていたんですよ。実際に、新作展示会で流すためのデモ映像を、開催の1ヵ月くらい前まで作っていました。壱番魔晄炉の爆破スイッチを押すシーンに使われているマップで、クラウドたち3人とモンスターが戦っている映像でしたね。ただ、当時はそのディスクドライブは影も形もなかったので、それを想定した機材で作っていたんですけど。 直良 その前にも、もうひとつ別のハードで企画があったじ

野村 僕は「クロノ・トリガー」でリセットされる前のころから企画に参加していたんですけど、そのときに出したアイデアがそのままPS版の「FFVII」に残っていたりしますよ。逆に、そこで使われなかったキャラクターが、じつは「FFVII」に出てたりもする。

それは誰ですか?

たんです。

野村 イデアです。最初、『FFVII』は魔女との戦いの話にし

ようと考えていたんですよ。でも、開発が1回仕切り直しになって、坂口さんのほうから魔晄都市が出てくるブロットがきたので、魔女の話はやめちゃったんです。

北瀬 開発のはじめのころには、坂口さんの作った初期プロットがありましたね。

野村 一番最初のブロットはニューヨークから話がはじまっていて、そのつぎにきたブロットが魔晄都市の話だった。

北瀬 ミッドガルという名前はまだなかったんですけど、サーチライトで照らされている摩天楼みたいな感じで、魔晄都市の設定が出てきていましたね。最終的にはかなり変更されてますが、星の命というテーマの部分も、坂口さんの初期ブロットがベースになってます。

野島 マテリアも坂口さんのアイデアでしょ?

北瀬 そう。マテリアは、たしか当時は「スフィアシステム」 って呼んでいたんですよ。だけど、坂口さんがもう少しハッ キリした語感にしたいと言って、マテリアという名前に決ま ったんです。

野村 坂口さんの初期プロットをもとにして最初に描いたキャラクターのイラストは、いまだに残ってますよ。

北瀬 そのころは、まだクラウドはいなかったよね?

野村 クラウドはいなかったけど、その原型になった主人公はいました。

北瀬 列車強盗じゃなかったっけ?

野村 いや、何かを爆破するっていう設定だったような。ほかにも刑事がいた。それから、主人公の相棒で「針のニコラス」というキャラクターを描いた記憶がある。

直良 あ、その名前は覚えてる。

北瀬 じゃあ、そのニコラスがバレットなんだ。

野村 いや、たぶんそのころはまだバレットはいなかった。 たしか、主人公と針のニコラスがコンビを組んでいて、何か を爆破して刑事に追いかけられるっていうような内容だった ……気がします。

北瀬氏や野島氏は「FFVII」で モーションデザインも担当していた

――『FFVII』のシナリオは、具体的にはどのようにして作られていったんですか?

北瀬 最初は、坂口さんのブロットをもとに、こんなネタを やりたいとか、こういうシーンを入れたいなんていうバラバ









ラのパーツを、僕や野村が考えていきました。そのパーツを 野島さんに渡して、まとめてもらった形です。もちろん、野 島さんにもやりたいネタがありますから、そこに僕らのネタ を混ぜてもらうという感じですね。

野島 ほかの人のネタをちゃんと入れたり、知らないフリを して無視したり(笑)。

野村 セフィロスについては、最初は全然方がう話を考えていたんですよ。たしか、セフィロスとその仲間を、クラウド たちが追うっていう話をプロットとして書いた気がする。それがジェノバとかリユニオンの原型になっていますね。

野島 みんな、クラウドよりもセフィロスが好きだったよう な覚えがあるなあ。 クラウドの行動は決まっていなくても、 「ここではセフィロスが何をする」 ということだけは決まってたから (笑)。

北瀬 クラウドが自分探しをするっていうネタは、野島さんのアイデアでしたっけ?

野島 たぶん僕ですね。単純に世界を救う話だと燃えないな と思って。もともと、主人公自身に何か問題があるような話 は好きだったので、そんな物語にしたいなと。

北瀬 そういったシナリオ作りと並行して、各地のロケーションごとに担当者がイベントを作っていくんです。昔からの [FF] スタイルですね。

----つまり、複数の担当者が作ったイベントを、ひとつのシ ナリオとして統合していくと。

野島 そうですね。クラウドが本当はソルジャーじゃないとか、ニブルヘイムではこんなことが起こっていたっていうのは、大ざっぱに決まっていて、そこに各地のイベントを取り入れていった感じです。

北瀬 たぶん野島さんとしては、そういう作りかたはそれほど苦じゃないと思うんだけど、その一方で僕なんかが急に「ゴールドソーサーで遊ばせてよ」みたいな依頼を出すと、困っちゃうわけですよね。

野島 そう。最初から内容がわかっているイベントは、なんとなくシナリオに吸収できるんですけど、あとから出てきたマップとかアイデアとかは、設定にうまくハマってくれなかったりして苦労するんですよ。「こんな時代に、ゴールドソーサーにどんな客がくるんだよ」とか(笑)。そういえば、あ

のころはキャラクターのモーションをブランナー(イベント 担当者)が作ってたよね。

北瀬 そうそう。スーパーファミコン(以下、SFC)のこるは、アニメーションのもとになるグラフィックをいろいる用意してもらって、僕らブランナーが動きを作ったんです。たとえば、手を上げている絵と下げている絵をデザイナー(グラフィック担当者)に描いてもらっておいて、ブランナーがそれを交互に表示させることで手をパタパタと上下に動かす、とか。アニメーションの元絵を描くのがデザイナーの仕事で、それをどう動かすかはブランナーの仕事だったんです。「FFVI」はその延長線上で作っていたので、キャラクターのポリゴンモデルはデザイナーが作って、演技のモーションは僕らがつけていたんですよ。

野島 そのころ、僕の作業ブースが北瀬さんのそばだったんですけど、北瀬さんのところからときどき「ハァ〜」と息を吐き出す声が聞こえてきて。北瀬さんは集中すると呼吸が止まるんです(笑)。そのときに北瀬さんが作っていたのが、魔晄炉を爆破しに行くときにエレベーターでパレットがギャーギャー言うシーンだったんですけど、パレットの手がワワナとふるえているのを見て、「わっ、すげえ。そうか、こういうのが作れるんだ」って思いましたね。

直良 3Dになって、バストショットの芝居ができるように なったのが、すごく大きいですよ。

あのバレットの動きは北瀬さんが作っていたんですね。

北瀬 そうなんです。ちゃんとCGのソフトを立ち上げてモーションを組んでましたよ。ただ、開発の後期からは、本職のモーションデザイナーさんに担当してもらいました。

野島 そういえば、ジュノンでガス室に閉じこめられたティファが逃げ出そうとするシーンのモーションを見て、北灘さんが苦笑いしていたのを覚えてますね。

北瀬 そう、「やっぱり本職の人が作るとちがうなぁ」って 思ってた(笑)。

野島さんもモーションを作られたんですか?

野島 いやあ、僕が作ったモーションは、本職の人が作った ものとあまりにも差が激しかったので、ほとんど作り直して もらったんですよ。だから、僕が担当したシーンのモーショ ンは、全部かっこいいはずです(笑)。



の参加: 「BC」Coブロ デューサー、「AC」「DC」 「CC」プロデューサー

ずっと支持してくれたみなさんに感謝します

「FFVI」をきっかけに、それ以降の作品の作りかたとか、目指すべき方向性が大きく変わりました。そういう意味では、現在の「FF」シリーズの個性を決定づけた起点みたいなものだと思うし、そのぶん僕らの思い入れも強い作品なんです。ですから、コンピレーション作品として続編やキャラクターのその後の話を作れるのは、非常にう

れしく思っています。これが実現したのも、発売当初からすっと「FFVII」を支持してくれていたファンのかたのおかげです。みなさんには本当に感謝しています。「FFVII アドベントチルドレン」のあと、「クライシスコア・FFVII-」まで含めれば、まだまだ楽しめる期間は長いと思いますので、ぜひワクワクしながら待っていてください。

ディレクター

Director: Yoshinori Kitase

北瀬佳範





コンピレーション作品へ **の参加:** 「BC」シナリオ 監修、『AC』シナリオラ

シナリオライター

有限会社ステラヴィスタ

野島一成 取締役 Scenario Writer: Kazushige Nojima

それまでの仕事とくらべると、「FFVII」 は大きな船にはじめて乗せてもらった感じ です。もちろん船が大きいからと言って安 心だったわけではなく、わりと大変な航海 ではありましたが、より大きな視野で物を 見ることができるようになりましたね。そ れから、テクニカルな部分だと、個人的に はじめて主人公がしゃべるストーリーを作

ったので、貴重な経験ができた作品でもあ ります。これのおかげでヴェネチアにも行 けたし(笑)。ユーザーのかたがたには、ず っと支持していただいていて、非常にあり がたいことです。今後も『FFVII』に負けな いような仕事をやっていきますので、よろ しくお願いします。"どこで何を作っていて も、心は『FFVII』にあり"(笑)。

貴重な体験をさせてもらった作品でした

北瀬 野島さんはどのへんのイベントをやってましたっけ? 野島 えーっと、エアリスとクラウドが会う教会とか、北の 大空洞とか、あとは二ブルヘイムあたりですか。シナリオが なかなか完成しなかったので、お話的に重要なロケーション のイベント作りがどんどんあとまわしになって、結局僕が担 当することに……。

北瀬 その手法は結構使ってますよね。シナリオ上で重要な 場所のイベント担当を自分にしちゃえば、少しくらいシナリ オが遅れても大丈夫だろう、みたいな(笑)。

野島だから、そこまでの伏線がどうつながっていくのか、 開発の終盤まで誰にもわからなかった。

北瀬 野島さんしか知らなかったんだよね。

野島 そうそう。いろんな人が聞きにくるんだけど、まだ頭 のなかにモワーッとあるだけで形になる前だったから、ヘタ なことを言えなくて。

直良 だから、当時はみんながそれぞれ勝手に想像をふくら ませていましたよ(笑)。

― 野島さんは、この作品から「FF」シリーズに参加される ようになったんですよね?

野島 そうですね。『FFVII』の企画が立ち上がりはじめたこ ろは、僕はまだ『バハムート ラグーン』のプロジェクトをや っていたんですけど、坂口さんから「つぎは『FFVII』をやら ない?」と言われました。そのときは、『バハムート』が終わ ったあとに休暇をもらおうと思っていたんですよ。それで 「休暇はどうしたらいいでしょうか?」と北瀬さんに聞いた ら、「早く合流したほうがいいけど、個人的には休んだほう がいいと思うよ」と言われて、どっちだよって思った(笑)。

北瀬 結局どうしたんでしたっけ?

野島 休みを取ってから合流しました。で、「やっぱり『FF』 は超大作だから、ちゃんと会議をして整然と内容が決まって いくんだろうな」と思っていたら、廊下とか喫煙所とかトイ レとか、いろんなところで立ち話をしているときに、どんど ん内容が決まっていって、ビックリしましたね(笑)。

北瀬 野島さんは、スクウェア(現スクウェア・エニックス) にくる前は『ヘラクレスの栄光Ⅲ』(データイーストから発売 された、ギリシャ神話がモチーフのSFC用RPG)とかを作っ ていて、おもしろいシナリオを書ける人だとわかっていたか

ら、坂口さんとしてもぜひ『FF』チームにきてほしかったん じゃないでしょうか。でも、すでにゲーム業界で仕事をして いたにもかかわらず、野島さんはうちの会社へふつうに面接 を受けにきましたよね。

野島 あれでも一応、コネを使ったんですよ。雑誌の応募要 項に書いてあったゲームの企画書とかは提出しなくて、履歴 書しか持ってこなかったですから(笑)。

「FFV」のエンディングのプロットが 野村氏の運命を変えた?

野村さんは、「FFVII」のキャラクターデザインで一気に 有名になりましたよね。

野村 あまり信じてもらえないんですが、僕が最初にキャラ クターデザインを担当したのは『FFVI』なんですよ。『FFVI』 では横向きのチビキャラのイラストが発表になってますけ ど、あれのもとになるものを僕が描いているんです。

---『FFVII』では、それまでの『FF』とくらべると、キャラク ターの頭身が上がったのが印象的でした。

野村 そうですね。あれはもともと、坂口さんから「とりあ えず頭身を上げろ」と言われていたんです。それでも、最初 は4頭身とか5頭身くらいという話でした。描いているうち に、少しずつ頭身が上がっていったんですよ。

野村さんはキャラクターのデザインだけでなく、設定に もかなり関わってらっしゃるんですよね。

野村 そうですね。『FFVI』のときに、セッツァーとシャド ウというふたりのキャラクターの設定を考えたので、『FFVII』 ではその延長という感じでやらせてもらってます。

北瀬 野村は『FFVI』のときから、キャラクターを糸口とし て「こんなネタがあるんだけど、どうでしょう」ってストー リーのネタを持ってきていたんですよ。『FFVII』はそれがエ スカレートした感じですね。

野村 (北瀬氏に向かって)今日はぶっちゃけていい?

北瀬 えーと、どのへんの話?

野村 もともと、『FFV』のエンディングの……。

北瀬 ああ、話しはじめちゃった(笑)。

野村 『FFV』のエンディングのプロットがいったん完成し ていたんですけど、僕はその終わりかたがすごくイヤで、思



コンビレーション作品へ の参加: [BC][CC]コン セブト&キャラクターデザ イン、[DC]キャラクターデ ザイン、[AC]ディレクター

キャラクターデザイン

Character Design: Tetsuya Nomura

もちろん『FFVII』はすごく大事なものではあるんですけど、同時に「これを超えるものを作らなくちゃいけない」とすっと目標にかかげているような、そんな作品ですね。コンピレーション作品が出てくるまでは、ユーザーさんの心のなかで『FFVII』は過去の作品として眠っていたと思うんですが、今回それが目を覚まして、もう1回輝

野村哲也

き出しました。この先1年くらいはつづいていくので、まだしばらくおつき合いください。ちなみに、「コンピレーション オブ FFVII」の最後の締めくくりかたは、つねに考えています。この先に何がくるのか、最後はどんな幕引きになるのか……ゆっくり考えながら制作していきますので、ぜひ期待してください。

コンピレーションの結末は熟考しています

わず北瀬のところに行って「ちょっと変えてほしい」という 話をしたんです。かなりおちゃらけた感じだったのが納得い かず、代案を考えまして。

北瀬 ああ、あったあった、覚えてる。

野村 そうやって変えてもらったのが、製品版の「FFV」の エンディングなんです。そのころから、結構いろいろなアイ デアを持っていくようになりましたね。

そうすると、「FFVII」の登場キャラクターは、野島さんと野村さんがふたりで考えられたんですか?

北瀬 野村は絵的なアプローチをして、野島さんは設定的な アプローチをした感じですね。

野島 そういえば、はじめのころは哲さん (野村氏のこと) とほとんど口をきいたことがなかったなあ。

野村 そうですね。

北瀬 え、どうして?

野島 席がすごく離れていたから。あとはたぶん、僕のほうで哲さんの顔と名前が一致してなかった。「この人が……哲さんだまな?」ってくらいだったから。

野村 僕もあんまり会社にいなかったし、野島さんのことをよく知らなくて。

北瀬 そうだったっけ? どうやって打ち合わせていたの? 野島 北瀬さんを介してやってた(笑)。まあ、口頭での打ち合わせけなくても、脳生中が、つて、増せいくって、こと

ち合わせはなくても、誕生日がいつで、歳はいくつで、こん な性格で、みたいなキャラクターごとの設定を哲さんが作っ てくれていたから。

――シナリオについて、おふたりで話し合ったりはしなかったんですか?

野村 うーん……『FFVII』のときは、そんなに話し合った覚えがないんですよね。

野島 話してないってことは絶対ないと思うんですけど、そんな頻繁にはやってないんじゃないかな。

野村 毎回そうだけど、僕は最初のころの「どういう作品にしようか」という段階では結構アイデアを出すけれど、実際に野島さんがシナリオを書く時期になったら、すべておまかせで、あんまりタッチしないから。

野島 そういえば、出社すると新しいキャラクターのイラストのコピーが机の上に置いてあったりしてた。

野村 あのころは、新しいのができたらコピーしてみんなのところに置いていましたね。

北瀬 なるほど、すれちがい生活だったんだ(笑)。

直良氏が抜擢された決め手は 「FFVI」のゾゾの町の色づかいだった

──直良さんは、立ち上げのころから『FFVII』のブロジェクトに参加されていたんですか?

直良 そうですね。僕は「FFVI」の途中からスクウェアに入ったので、企画の立ち上げから参加したのは「FFVI」がはじめてだったんですよ。

北瀬 「FFVI」のときは、僕がソソの町のイベントを担当していて、そこにデザイナーとして直良がやってきたんだよね。で、青とか紫みたいな色を使って、日本のゲームじゃなくて洋ゲーっぽい色づかいのマップを作ってくれて。

直良 ちょうどフレンチコミックにハマってたときです。

北瀬 そのデザインを見て、「直良はブレイクしないだろうな」って最初のころは思ってた(笑)。

直良 そんなこと思ってたんだ(笑)。

北瀬 そのころのSFCのゲームでは、あざやかな色づかいが主流だったんだけど、直良が作るマップは全然ちがってた。 僕は「こういう色づかいは、どうなんだろう」と思ってたけど、結果的に印象に残ったよね。

直良 いや、あれはわざとですよ。ほかにはチャキチャキした色づかいのマップが多かったので、まあ1ヵ所くらいはちがったイメージの場所があってもいいかな、と思って。犯罪者の町ということで、暗い印象でもありましたし。

そのつぎの作品で、アートディレクターにステップアップしたわけですね。

直良 いきなりおハチがまわってきたので、ビックリしたんですけど。なんで僕になったんですか?

北瀬 最初に「4Dボクシング」の話をしましたけど、当時は 海外のゲームで3Dが使われはじめていたので、「FFVI」を 3Dでやるのならそのソフトたちと戦っていかなきゃならな いんだろうな、という予感があったんです。そこで、ソソの 町のような、洋ゲーっぽい色づかいの時代がくるんじゃない かと思って(笑)。もうひとつは、「FFVI」でグラフィックの ディレクターをやっていた高橋さん(高橋哲哉氏:のちの 『ゼノギアス』ディレクター)が、『FF』とは別の方向性を目指 していったので、ならば『FF』は直良にまかせてみようと。

直良 そういえば、『FFVII」の作業に入る前に、高さん(高橋氏のこと)と話をしていたんですよ。「アニメタッチの塗りかたをした背景でやってみたいね」「じゃあ、つぎはそういうグラフィックにしようか」って。そうしたら、いつの間にか高さんは『ゼノギアス』をやっていて、「あれ、おかしいな、「FF」じゃなかったの?」と思ってました(笑)。

北瀬 個人的には、ゾゾの町のブルーな感じのビルの壁面が 忘れられなかったんだよ。

直良 あれは、照明の考えかたを取り入れてみたんですよ。 パキッとした色味を出すんじゃなくて、ライティングをした ときに、どんな感じの見栄えになるのか、ちょっと実験して みたかったので。その流れで、「FFVII」で3Dになったときに も、ライティングには凝ってみたいなと思っていました。

北瀬 ちなみに、『FFVI』ではゾゾ以外にどんなマップをやったんだっけ?

直良 魔大陸とかワールドマップをやりましたね。あとはダンジョンをいくつか。当時は、ダンジョンの道が見にくいって言われて、ちょっとツラかったですけど、『FFVII』でも一部のマップでキャラクターがどこにいるかわかりづらくなってしまったのが、自分にとっては大きな反省点なんです。それを少しでも解消するために、SELECTボタンでカーソルが表示されるようにしてもらったんですけどね。

「アバランチの合体」とは!? ジョニーが旅立った本当の理由とは!?

野村 覚えているものだと……ほかのハードのディスクドラ イブ向けに作ろうとしていたときのアイデアですけど、コン トローラの中央についているアナログスティックを使った機 能を考えていましたね。

——どんな内容だったんですか?

野村 簡単に言うと、ダンジョン探索機能みたいなものです ね。自分がダンジョンへ入る前に、何か別のものを奥へ行か せて内部を見てこられるというようなアイデアでした。

野島 僕が覚えているのは、蜜蜂の館くらいかな。あそこのイベントは鳥山さん(鳥山 求氏:のちの『FFX-2』ディレクター)が作っていたんですけど、当初はもっと内容が過激で、「あれはやりすぎだ」とみんなで言っていたんですよ。

北瀬 そんなに過激だったんでしたっけ?

野島 結構ね……たとえば、パルマーが店のなかから「スッキリした~」って言いながら出てくるとか(笑)。

北瀬 鳥山は、裏を突くというか、ちょっとひねったイベントをよく作ってきて、何度も直させたことがあるんです。たとえば、駅のホームで、アバランチのビッグス、ウェッジ、ジェシーの3人が向かい合って、一生懸命合体しようとしてるシーンがあったんですよ。

直良 ああ、ありましたね。

北瀬「FFVI」には、イベントがはじまると、クラウドのシンボルからパーティーメンバーがパラパラッとわかれて3人になる場面があるじゃないですか。逆に、イベントが終わるとメンバーが合体して、もとのクラウドひとりだけになって操作する。ある意味ゲームのお約束的な部分なんですけど、そこをパロディにしていたんです。アバランチの3人組が「俺たちも合体しよう!」とか言ってバッと集まるんですけど、ぶつかって合体できなくて、「まだ修行が足りないな」とつぶやく、みたいな(笑)。

野島 しかも、それ専用のモーションをわざわざ3人ぶん作ってあった(笑)。

北瀬 そうそう。3人がぶつかって、バラバラに倒れるモーションが用意されていて、それが何気なくPSの実機上で動いていたんですよ。さすがに、そういうゲームのシステム部分をパロディにしたネタはまずいだろうという話をして、ボッにしましたね。

野島 いや、じつはそれは、もっと重要な何かを隠すためのカモフラージュだったのかも(笑)。鳥山さんが作ったイベントでは、クラウドが画面の真ん中でアップになってセリフをしゃべっているときに、スミっこにいる人がコチョコチョと何かをやってることもあったし。

北瀬 思い起こせば、ジョニーのネタも鳥山だった。

野島 そうだ、ミッドガルのスラムから旅立ったジョニーが

コンピレーション作品へ の参加:『AC』アートディレクター、『DC』アー トスーパーパイザー

少しでも恩返しをしていきたいですね

「FFVII」を作ったことで、その後の仕事のベクトルが定まった部分はありますね。「いままでの「FF」を超えてやる」という気持ちで突き抜けたものができたからこそ、コンピレーション作品のような展開があるんだろうなと思っています。最近、まわりの人と話をしていると、「FFVII」関連ですごく期待されているのが感じられるんですよ。

これだけ時間がたったのに色あせることなく、むしろ逆に期待がふくらんでいて、良い意味でのブレッシャーを受けています。ユーザーのみなさん、こんなに長いあいだ遊んでもらって、たくさんのリアクションを寄せてもらい、ありがとうございました。その恩返しが少しでもできるような作品を作っていきたいと思います。

アートディレクター

Art Director : Yuusuke Naora

-直良有祐

登場するマップは、全部鳥山さんが担当したロケーションなんです。鳥山さんの担当場所は地理的に離れていたから、全部の場所でジョニーを出すためには旅に出たという設定にしなくちゃいけなくて、そのおかげで話がどんどん大きくなっていってましたね。

一改めて考えてみると、蜜蜂の館のはじけっぷりとかには、 鳥山さんがディレクターを務めた『FFX-2』の原型がうかが えますね。

北瀬 でもね、さすがに『FFX-2』になると抑えがきいている。ディレクターという自制心が働いているのかな?

野島 責任を取るのは自分だっていうことで(笑)。

――野島さんは、もともと「バハムート ラグーン」で鳥山さんとご一緒されてたんですよね。

野島 僕がスクウェアに入ったとき、鳥山さんにいろいろと 教えてもらいましたよ。

直良あ、そうなんですか。

野島 ……サボるときはここにくるといい、とか(笑)。当時、会社の裏に公園があったんですよ。で、喫煙所にいるとエライ人がきて困ることがあるけど、公園ならとりあえず誰もこないって教えてもらった(笑)。『バハムート ラグーン』は、ストーリーが章ごとにわかれていて、僕と鳥山さんで各章の内容をシナリオに直す作業をしていたんです。全体のおおまかな流れはふたりで考えていたんですけど、鳥山さんは最初の打ち合わせの内容から大幅に変えちゃうんですよ。そのへんの伏線がちゃんと回収されるように、ずっとフォローしていたような気がしますね(笑)。

――「FFX」でも、開発初期に野島さんと鳥山さんがそれぞれ別のシナリオを書いてましたよね。「バハムート ラグーン」以来、ふたりは良きライバルという感じですか?

野島 いやぁ……まぁ……。でもそう言っておくと、かっこいいですね(笑)。

「コンピレーション オブ FFVII」と 本編のリメイクと続編

――「ビフォア クライシス -FFW-」(以下、「BC」)からはじまった「コンピレーション オブ FFW」(→P.572)は、どんなきっかけで企画がスタートしたんですか?

野村 最初にスタートしたのは「FFVII アドベントチルドレン」(以下、「AC」)だったんですが、そのあとでモバイル事業部(携帯電話向けソフトを開発する部署)から何か一緒にやらないかと声をかけられたんです。そのころには、「AC」のなかでレノとルードが活躍することが決まっていて、さらに携帯電話にメールで指令が届くというイメージがタークスに向いていたので、「BC」はタークスの話にしようと思い立ちました。つぎに決まったのが「ダージュ オブ ケルベロス・FFVII-」(以下、「DC」)ですが、これは「BC」の企画が動きはじめた少しあとに、北瀬のほうからFPS(一人称視点で展開するガンシューティングゲーム)の企画を聞いたんです。そのキャラクターを過去の「FF」の誰かにしたいと相談されたので、「それならばヴィンセントがいいんじゃないか」と。

北瀬さんは、「FFX-2」でもミニゲームとして自分で作ってしまうほど、ガンシューティングに思い入れがあるんですよね。

北瀬 思い入れと言うよりも、単純に好きなんですよ。じつは「FFX-2」のころから、いつかFPSを作ろうとひそかに狙っていました。

直良 なぜか、ふだん温厚な人ほど、意外とFPSが好きっていうことが多いんだよね(笑)。

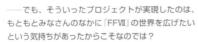
野村 そういう流れで、『FFVI』関連のタイトルが3作そろったので、せっかくだからコンピレーションというひとくくりで展開していこう、という話になりました。

FF』シリーズとしては、過去にない壮大なプロジェクトになってきました。









野村 どうなんでしょう?

北瀬 まあ正直なところ、『FFVII』を作り終わった直 後には、そんな気持ちはなかったんですよ。だから、 これまで続編には手をつけずにいましたが、『AC』を やることになって、続編としてある程度の形が見え出 したころから、だんだん盛り上がってきた感じはあり ました。やっぱり、『FFVII』のつづきを作るには大き な心がまえが必要なんですよ。『AC』の開発が軌道に 乗りはじめた段階で、ようやくこの世界を活かした作 品が作れそうだなと思いましたね。

直良さんは「AC」のアートディレクターですが、

最初にコンピレーションの話を聞いたときにはどんなふうに 思われましたか?

直良 町の作りとか、その後の様子とか、そういった部分を できるかぎり広げていこうと考えていましたね。もともとシ ナリオのプロットが結構広がりのある印象だったので、それ に応えられるような絵を用意しようと決めていたんですが、 最終的に自分でもビックリするくらいのいいものができたと 思います。それから、『BC』や『DC』のような作品が出てき て世界の厚みが増していくのを見ると、『FFVII』ってそうい う展開が可能な素材だったんだなあと改めて感じますね。 『FFVII』の世界観が、カチッとした作りではなく適度に余裕 があったのが逆に良かったのかも、という気がしてます。

野島さんはいかがですか?

野島 『FFVII」が発売された1年後とか2年後だったら、たぶ ん「やだなぁ」と思ったんでしょうけど、こうやって時間が たってから取り組むと楽しいですよ。コンピレーション作品 のつながりとか、登場人物の関係なんかは、世界中の誰より も僕が知ってるんだっていう優越感もありますし(笑)。

それにしても、これだけコンピレーション作品が盛り上 がってくると、ファンとしては、以前から噂されている『FF Ⅶ 本編のリメイクなども期待したいところですが……。

北瀬 リメイクですか……何と答えたらいいんだろうね?

野村 この前、海外のインタビューに答えちゃったよ? 北





瀬からは「哲(野村氏のこと)がやれ」と言われているって。

北瀬 勝手に世界に向けて発信するんじゃないよ(笑)。

野村 「リメイクをやるなら、お前のチームでやれ」と言われ ているけど、いまは時間がなくてできないですね、って。

---E3(アメリカで行なわれる世界最大規模のゲームショー) では、PS3のデモ映像として『FFVII』のオープニングが流れ ましたけど、あれが何かの予告だったりしないんですか?

北瀬 いや、あれは単なるデモだけだと思ってください。あ の映像は制作期間が短かったので、僕らが完成形を一番イメ ージしやすいものということで『FFVII』のオープニングを作 ったんです。それ以上、とくに深い意味はないんですよ。

それではリメイクではなく、「FFX-2」のような、ゲー ムとしての続編はいかがですか?

北瀬 それも、もしやるとなったらリメイクと同じ問題を抱 えるでしょうね。誰がやるのか、スケジュールは空いている のか、というところで。

野村 じつは、リメイクや『FFVI-2』は、北瀬と冗談半分で 話をしていたりするんですけど、大変そうだからお互いのチ ームにゆずり合ってます(笑)。でも、よくよく考えたら、『FF Ⅷ』を開発したオリジナルメンバーを一番多く抱えているの が、ウチの『キングダム ハーツ』チームなんですよ。だから、 もしやるんだったらウチのチームがやるべきかな、とは思う んです。やっぱり、どうせ作るのなら、オリジナルの『FFVII』

> に関わった人間がやるべきでしょうから。ただ、い まは本当に時間がなくて。仮に、これからすぐに開 発をはじめても、当分は完成しないでしょうし。

北瀬 どう考えても5年以内には無理だろうなあ。

- 規模を考えると、『FF』の新作と『FFVII-2』のど ちらを制作するか、という選択になりそうですよね。

野村 その選択だと、たいがいは新作を取っちゃい ますよ。

北瀬 そう考えると、『FFVII』のコンピレーション 企画は、よく実現したよね。

野村 たまたま、いろいろなタイミングが合ったか らね。

では、リメイクや『FFVII-2』が発売されるように、 またタイミングが合うことを祈っておきます(笑)。

(2005年8月8日、スクウェア・エニックスにて)

コンピレーション オブ ファイナルファンタジー W

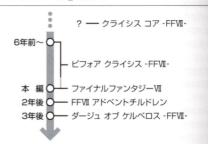
about Compilation of FFW

1997年に発売されて以来、多くのファンから続編を 望まれていた『FFVII』。本編の発売から7年がたった 2004年以降、続編や発展的タイトルがぞくぞくとリリ ースされている。(記事内容は2005年9月時点のもの)



「コンピレーション オブ ファイナルファンタジーWI」とは?

「コンピレーション オブ ファイナルファンタジーVII」 とは、『FFVII』をベースにした一連の関連作品の制作 プロジェクトのこと。コンピレーション作品は、それ ぞれ『FFVII』本編と同じ世界の異なる時期が舞台とな っている(右図を参照)。これらの作品を体験すること で、「FFVII」の物語をさらに深く理解できるようにな るはずだ。ちなみに、コンピレーション作品の略称は 「AC(アドベントチルドレン)」「BC(ビフォア クライ シス」「CC(クライシス コア)」「DC(ダージュ オブ ケルベロス) と統一性を持っている。





ファイナルファンタジー「狐 アドベントチルドレン

■DVDビデオ、UMDビデオ ■映像作品(約100分) ■2005年9月14日発売

■通常版/初回限定パッケージ版/UMD版: 4,800円(税込) 限定BOX 「ADVENT PIECES: LIMITED」: 29,500円(税込)

『FFVII』の正当な続編となる『FFVII アドベントチ ルドレン」は、ゲームではなく、全編ハイクオリテ ィのフルCG映像作品として制作された。物語の舞 台は、メテオの落下から2年後の世界。クラウドは、 ティファや孤児たちとともに暮らしていたが、大切 な仲間を失ったことに対する自責の念と罪の意識か ら、孤独な生活を送るようになった。ある日、デリ バリーサービスを営む彼のもとに、護衛を依頼する 電話が入る。護衛の依頼主を狙っている男、カダー ジュとその仲間は、やがてクラウドたちにも襲いか かってきた。彼らの目的は何なのか、そしてクラウ ドは心の傷を克服できるのだろうか?

なお、映像特典として、『FFVII』本編のストーリ ーダイジェストなども収録されている。



←伤番街スラム の教会を訪れた ィファとマリ ンは、何者かに 脚カカブしまう。















←なぜかクラウ ドのことを「兄さ ん」と呼ぶカダー ジュ。その正体 とは?



◆↑かつてとも に旅した仲間た ちも、クラウド に力を貸す。





↑「罪って許されるのか?」と自問するクラウド。果たして、戦いのすえ にクラウドは何を見るのか……

限定BOX同梱のDVDにはOVA「ラストオーダー ファイナルファンタジーWI」が収録

本作はDVDビデオだけでなく、プレイステーション ポータブル(PSP)で再生できるUMDビデオでもリリ ースされる。また、DVDビデオには、通常版のほか、 特別仕様パッケージの初回限定版と、各種特典が付属 する限定BOX「ADVENT PIECES: LIMITED」の3種 類があるのだ。限定BOXで注目なのが、特典映像DVD に収録されているオリジナルビデオアニメ「ラストオー ダー ファイナルファンタジーVII」。『FFVII』に関わる重 要なシーンがこまかく描かれた貴重な作品になってい るので、ファンは必見だ。



◆限定BOXには、 フィギュアやTシ ャツなどのグッズ のほか、ピクチャ ーレーベル仕様の PS版『FFVIIインタ ーナショナル』も 同梱されている。

ウス。



←『FFVII』本編のある 時期が描かれる「ラス トオーダー FFVII)。 「BC-FFVII-」ともリン クしている?





ダージュ オブ ケルベロス

·ファイナルファンタジーVII-

- ■プレイステーション2 ■ガンアクションRPG
- ■発売日未定
- ■価格未定

『ダージュ オブ ケルベロス・FFVII-』は、本編の3年後、『FFVIIAC』の1年後が舞台のガンアクション RPGだ。主人公は、凄腕のガンマンであるヴィンセント。バトルフィールド内を移動し、敵を発見したら銃や格闘技で攻撃するという、コンピレーション作品のなかではもっともアクション性の高いゲームになっている。また、この作品はオンラインプレイにも対応しており、多人数で楽しむことも可能だ(くわしくは下記参照)。

メテオ災害からの復興が進んでいたある日、各地の町が「ディーブグラウンドソルジャー」と呼ばれる謎の兵士集団に襲撃される。彼らは、3年前にミッドガルが崩壊したときに、地下へ閉じこめられたとされるソルジャーたちだった。「これより、全世界の狩りとりを行なう。選ばれる価値のない者には、殺戮と虐殺を与える」と宣言する彼らに対して、ヴィンセントが立ち向かっていくのだ。



→ハンドガンやライフ ルなど、複数種類の 銃が使える。さらに、 モンスターに変身し て戦うことも可能。







つかの関わりがあるようだが……。

オンラインプレイにも対応している『DC-FFVII-』

『DC-FFVII-』には、通常のゲームモードのほかに、プレイオンライン対応のマルチブレイヤーモードが用意されている。このモードでは、ディーブグラウンドソルジャーのひとりとして地下訓練施設でミッションをこなし、最強のソルジャーとなるのが目的。つまり、通常のモードとは逆の立場でプレイすることになるのだ。なお、ミッションへの挑戦だけでなく、個人やチームによる対戦もできるようになっている。



←ゲームシステム自体は、通常のモードとほぼ同じ。ミッションの成績が優秀だと、勲章などが与えられる。



ビフォア クライシス -ファイナルファンタジーVII-

- ■NTT DoCoMo(900i、901iシリーズ以降)
- ■ネットワークアクションRPG
- ■サービス中(2004年9月24日正式サービス開始)
- ■月額ポイント制(月500ポイント=525円相当)

携帯電話によるネットワークを利用した『ビフォ ア クライシス -FFVII-』では、プレイヤーは新人タ ークスとなって、反神羅組織アバランチの活動を阻 止するために各種の任務を遂行していく。物語は章 立てで進行し、本編の6年前から本編開始直前まで のエピソードが描かれているのだ。

任務に失敗した仲間からメールで救出依頼が届い たり、内蔵カメラで撮影した画像を使ってマテリア を作れるなど、携帯電話の特性を活かしたシステム も盛りこまれている。また、ゴールドソーサーでミ ニゲームを遊ぶことも可能だ。



♣ ♣『FFWI」本編で昔の話として語ら れていた出来事を、実際に体験でき るエピソードもある





ールドソーサーにはチョコボレ シングも完備。もちろん育成もできる。



↑ → 9-当初、使用できるキャラクターは 4人だったが、新メンバーが順次 追加されている。



クライシス コア

-ファイナルファンタジーVII-

GRISIS CORE FINAL FANTASY VII

- ■プレイステーションボータブル (PSP) ■アクションRPG
- ■2006年発売予定
- ■価格未定

コンピレーション作品の第4弾は、PSP用の『ク ライシス コア -FFVII-」が予定されている。現時点 で内容は未公開だが、どうやら「3人の青年とひと りの少女の物語」らしい。スクウェア・エニックス の新作発表会では、『FFVIIAC』限定BOXの特典で ある「ラストオーダー FFVII」らしき映像が『CC-FF Ⅵ-」のイメージ映像として使われているが……?



・あるザックスとクラウドの活映像。このアニメの中心人物これは「ラストオーダー FFM」 「CC-FFM-」で見られ



水底へ一。

エアリスは沈んでいく。冷たく澄んだ湖水の中を、 静かに、眠るような表情で横たわり、降りていく。 湖面のさざ波が編んだ光の網が、動かない彼女の上 でゆらゆらと踊る。繋ぎ止めようとするがごとく。

穏やかなその顔が、豊かだった感情を表すことは もうない。喜びや、楽しいという気持ちを周囲に伝 染させる笑顔を見せることはなく、弱者を踏みにじ るような理不尽への怒りや、悲しみだけに埋め尽く されぬように流す涙も、二度とそこには表れない。

肉体は沈黙する。永久に。

ただし、それはエアリスの消滅を意味してはいない。この時、彼女は見ていた。美しい翠の瞳を通して視たのではなく、魂として――生命エネルギーたる意識体として、自分の肉体だったものと重なり合いながら彼女は観ていた。次第に遠ざかっていく輝く湖面を。そして、その向こうに霞む他界から(生けるものの世界は彼女にとってすでに他界なのだ)自分を見つめる人影を。バラバラに砕けてしまいそうな心を、彼女を失った悲しみと、彼女を奪ったものに対する怒りと憎しみとで、辛うじて繋ぎ止めているクラウドの顔を。

「自分を責めないで。もう、心配ないから。メテオがきてもだいじょぶだから。だからあなたは、そんな気持ちにとらわれないで。クラウドがクラウドでいられるように、ただそれだけを考えて――」

語りかけようとして、しかしエアリスの唇は動かない。魂となった彼女の想いを届かせる術は今はなく、クラウドはみるみる遠ざかっていく。水面に揺らめく光は彼方にか弱くなって、彼女は沈む。古代種セトラの廃都――忘らるる都の深みへと、滑るように落ちていく。セトラ最後の生き残りだったエアリスが、星を守る使命を終えて降りていく。最後に辿り着くべき場所へと、どこまでも深く……。



そう。どこまでも。

湖底にはとっくに到達していた。だが、エアリス はなおも沈み続ける。

その肉体は、気の遠くなる歳月をかけて堆積した 粉雪のような塵の褥に抱き留められ、水底の懐深く に包み込まれている。彼女の短すぎる、22年の人生 をともに過ごした身体は、そこで彼女と永遠の別れ を告げる。魂と分離した器は、清浄なる水の寝所で ゆっくりと大地に還っていくのだ。

そしてエアリスの意識は、さらなる下層へと。

今の彼女は、幽かな吐息さえも捉えて舞い踊る廛に、わずかな変化ももたらさない。厚い沈殿層に重なり、透過し、エアリスは沈む。観ることができるのは誾――しかし心細さを感じさせはしない、柔らかく温かな無明の世界。

やがて彼女は、自分が観ているのは塵や泥ではなくなっているのだと気づく。彼女の感覚はもう、そうあるべきものへと移行していた。物質の本質を知覚することのできる、より高い次元の五感に。

そうして見えた世界は、もう暗黒に満たされては いなかった。

彼女は淡い、緑を帯びた光の奔流の中にいた。同時に極大の視点でも認識する。数万、いや数億にも枝分かれしたエネルギーの流れが、血管のようにこの星の隅々にまで張り巡らされ、循環しているのだーと。彼女を包む光の洪水は、そうした支流のひとつからさらに分かれたせせらぎに等しい。星が内包する魔晄エネルギーの総量は、人間が想定し扱う単位では表せない膨大なものだった。

星の命が脈動するさまを、エアリスは観ていた。 巡る "生命気流" の輝きを。生きるものすべてが回 帰する、生命の源を彼女は正しく認識した。

無数の魂が融け合い、その知識と経験――記憶までがほどけてひとつの精神エネルギーとなる場所で、しかし、エアリスはまだ"個"であった。確固たる自我を持ってそこにたたずみ、死せるものたちの意識が渦を巻く奔流の中で、生きていた時と変わらぬ姿をイメージとして保っていた。生前のエアリス・ゲインズブールと同じ意識体として存在し、考え、ライフストリームに乗って行動することができた。

自分がこうなるであろうことを、彼女は知ってい たわけではない。

ただ、生涯を旅に費やし、先々で大地を豊かにする役割を担ってきた古代種"開拓者"の生き残りであったエアリスは、星と対話することができた。即ち、星の生命であるライフストリームの一部となった様々な意識と。それは彼女に、死は生命の終焉ではないことを教えてくれていた。

死とは、無になることだとほとんどの人間は考える。意識が暗黒の中に吸い込まれ、それきり二度と目覚めず、考えることもない虚無――消滅こそが死であると。それゆえに人は死を恐れる。自分という存在が消えてしまうと恐怖する。人とはいずれ死ぬ短命な種族なのだと自覚していても、多くの者が死を受け容れがたく忌避してしまう。充分に年老いた



者でさえも。

エアリスは死が消滅を意味しないと知っていた。 星を開く使命を終えたセトラの終着点が、安らかなる死後の世界だったであろうことも。だから彼女は、強く予感していた死に際して怯えずに済んだ。過剰に怖れることなく、淡々と為すべき役割を果たすことができた。古代に持っていた星との対話能力を失った人間からすれば、非業としか言い表せない死を迎えた時も、彼女の心は穏やかだった。使命から逃げ出して、生き延びれば良かったという悔恨はなかった。

それでも、悲しみはある。心の痛みも。

星を救うために一緒に旅をした仲間たちや、彼女の面倒を15年も見てくれた育ての母エルミナをはじめとする近しい人たち、そしてわずかでも関わりを持った人々に、未来に出会うことがあったのかも知れない、今はまだ見知らぬ人々――もう彼らと"生きた人間"として触れ合えないのは事実だからだ。

また、この悲しみはそのまま、残された人々のものでもあることをエアリスは知っている。それに、彼女がこうして魂のまま、エアリスとして存在できているとは誰も知らない。知りようがない。そうあって欲しいと願いはしても、その事実を確認できなければ悲しみはわずかも癒されないだろう。みんなに、そんな苦しみをもたらしてしまったという思いが、彼女の痛みをより強くする。

とりわけクラウドに思いを巡らすと、エアリスはと てもつらくなった。

彼女が好意を抱いていたということもある。最初は、初めて好きになった人に何となく似ていると思っていた。顔も声音も性格も何ひとつ似てはいないのに、不思議とその人を思い起こさせる仕草やクセーでも、それはすぐにどうでも良くなった。なぜなら、初恋の人よりもずっと好きになっていたから。クラウドは彼女のヒーローであり、また放っておけない危うさも抱えていた。自信満々で沈着冷静に見えて、目を離すと消えてしまいそうな、一様げな印象が時折顔を覗かせる。できることなら、ずっとそばにいてあげたかった。そばに、いたかった。

彼女が仲間のもとを離れて忘らるる都に向かう 時、クラウドの心はひび割れて砕ける寸前の卵のよ うだった。繋るのではなく、中からどろりとした黄 身が流れ出してしまいそうな、精神が崩壊しかねな い状態だった。支えてあげたかった。もし、自分が 最後のセトラでなかったなら、エアリスは間違いな くそうしただろう。

だがー

"空から来た厄災"ジェノバの意志を受け継いだ男 一かつての英雄にして今は漆黒と白銀の狂気・セ フィロスの手に、最強の破壊魔法メテオを発動する 黒マテリアが渡ってしまった以上、彼女にはセトラに 伝えられた使命を果たす以外の選択肢は残されてい なかった。遅かれ早かれ、セフィロスは必ずメテオ によって巨大隕石を召喚し、この星に凄まじいダメ ージを与えようとするだろう。破壊してしまうほど の傷を。それを癒すために、星は否応なく傷口に膨 大な精神エネルギーを集中させることになる。その 時、集められた力のすべてを我がものとしようとセ フィロスは目論んでいた。そしてそうなれば、セフ ィロスは星と同化した神にも等しい存在となり、そ の憎悪は人類すべて、世界のすべてを焼き尽くすだ ろう。星の未来は、生命の循環はそこで永遠に閉ざ される。

この最悪の事態を防げるかも知れないということを、エアリスは星の騒きから察知した。それは、セトラの生き残りである彼女にしか為し得ないということも。詳しくは、古代種の都市・忘らるる都で知識を得るしかない。ただしそこに向かうという行為は、セフィロスから計画の最大の邪魔者として、教意の眼差しを向けられることを意味する。

その点について、エアリスにためらいはなかった。 人間すべてが滅ぶか、それとも自分の死と引き換え に破滅を回避するか――それを考えるまでもなく、 彼女は覚悟を決めている。迷いがあったとすれば、 精神の平衡を失いかけたクラウドから離れてしまう ことに対してだったが、いずれにしても彼女が行か なければ仲間たちも、世界じゅうの人も誰ひとり助 からないのだ。答えは決まっていた。クラウドのた めにも、他に選択肢はなかった。

そしてひとり旅立った彼女は、忘らるる都の祭壇で為すべきことを知る。やはり鍵は最後のセトラ、だった。古代種に受け継がれてきた白マテリア―メテオと対をなす究極の魔法ホーリーを発動するためのこの道具は、最後に残った古代種に宿命のように握られていた。彼女が亡き母イファルナから託され、リボンの中に忍ばせて肌身離さず持っていた使い途のないマテリアこそがその白マテリアであったのだ。それが自分のもとにあった意味を悟り、エアリスは一心に祈りを捧げる。マテリアを通じて星に語りかけ、メテオを打ち消す白き魔法ホーリーを呼び起こそうとする。

少しでも躊躇があれば、彼女の願いは星に届かな かったのかも知れない。しかし彼女はやり遂げた。 エアリスの真意に気づいたセフィロスが彼女を襲撃し た時には、すでにホーリーの発動条件は満たされて いた。彼女は凶刃に貫かれ、予期した通りの死を迎 えたが、役目を果たしたその表情は安らかだった。

しかし、絶叫はすぐに届いた。

音としての叫びではない。そうであれば喉を破って血を迸らせたであろう、魂の奥底から搾り出された激情の荒波——それはクラウドの精神が軋む音だった。エアリスの死に嘆き、自分を責め、セフィロスへの憎悪をたぎらせる、癒しようもなく傷ついた心の叫びだった。

その悲しみの深さに彼女は驚く。そんなにも自分のことを想っていてくれたのかと少しだけ嬉しくなり、その何倍もつらさを感じる。どうしようもなかったとは言え、クラウドをこうまでひどく苦しめてしまったことに、彼女は胸を痛ませずにはいられなかった。

この痛みが、ライフストリームの中でも続いている。 肉体を失っていながら、自分の姿をイメージして そこに痛みを認識する。疼く胸に手を添え、しばし エアリスは目を伏せて――やがて気づく。

周囲には、無数の意識が存在していた。たくさんの声、おびただしい記憶。ミッドガルにいた時にはスラムの教会でしか感じ取れなかったものが、彼女の周りを満たしている。彼女と同じく、死して星に回帰した魂がここにある。それなのに。

それなのに、エアリスのようにはっきりとした姿を取るものは近くには見当たらなかった。流動する精神エネルギーの渦にあって、明瞭な生前のイメージを保っているのは見たところ彼女だけであるようだった。

「わたしが、セトラだから……かな?」

エアリスはそう、口に出してつぶやく。ここでは、思うことと言葉にすることは同じだった。 意識体である彼女から、思考や感情は波となって放たれる。同様に、ライフストリーム内の膨大な記憶はさざ波となって彼女に打ち寄せる。強く自我を保っていなければ、すぐにどれが自分の意志であるのか判らなくなって、呑み込まれてしまうであろう囁きが彼女の周りを満たしている。

「どうせなら、クラウドに言葉、届けばよかったの -------

少し唇を尖らせてエアリスは頬を膨らませた。彼 女は、知識と記憶の海である魔晄エネルギーによる、 意識の混乱とは無縁だった。幼い頃から星の声を聴 いてきた経験が、彼女の中に耐性を作り上げている。 エアリスという個性を浸食されぬよう、意識を保つ 術を自然に育んでいた。 だが、ここでは"個"は次第にほどけ、星に還っていくものだと彼女は理解している。水滴が川に落ちればすぐに混ざり合って見分けがつかなくなる。いくら自分が慣れているからと言って、精神エネルギーの大海に飛び込んだ魂のひとつが、ここまでエアリスとして独立を保っていることを不思議に思う。「セトラだから、だったら、ライフストリームはわたしみたいなセトラだらけだよね。死んじゃったお母さんだって、セトラだったんだし……でも15年も経ってるし、そのうちわたしも星とひとつになって、だんだん消えていくのかな?」

小首を傾げ、だったら、と彼女は考える。

「だったら、どこかでクラウドに伝えられるかな? わたしは元気にしてるって……元気って、ヘンね。 わたしはここでも"はっきり"してる、かなあ?」

クラウドへの未練が、自分を"はっきり"させているのかも知れない。そうやって、家族や恋人にひと目会おうと――愛していたと告げようと、遠い地で死んだ人の魂がやってくるのを、ミッドガルでの生活の間に彼女は何度か感じていた。残した想いと、残された人の想いが、"個"の意識を強く保つことがあるのだと。

「でも、それじゃあわたし、クラウドに逢えたらす ぐに消える? そういうものかな……それともまだ 何か、残ってる……?」

この瞬間、エアリスの中に電撃のような閃きが疾る。そうだったのか、と思わず握り拳を手のひらに打ちつけた。肉体は無意識に思い描く幻でしかなかったが、ちゃんとイメージの中でボン、と音が響いた。

「これも、一緒なんだわ。意味がある。わたしがライフストリームの中に、融けてしまわずにいるのはきっと何か理由があるんだ。星からホーリーを呼び起こすマテリアを、世界でたったひとり、わたしが持っていたように……まだわたしが、やらなきゃならないことが残ってるのかも」

そう考えた途端、少し星がざわめいた気がした。 ひとつひとつの融けた意識ではなく、この星の総意 が、彼女の思考を肯定するように。

「……そっか。それって、何かな?」

エアリスの問いに、沈黙、に似たざわめき。星にもまだそれは判っていない。

スラムで自分が売っていた花のように、彼女は微 笑む。柔らかな蛍光の中で、誰からも愛された笑顔 が可憐に咲く。

「うん、いいよ。わたしもまだ放っておけない人、 いるから。まだ、眠らないよ。その時が来るまで、 しばらくここを巡り歩いてみるね。ゆっくりと、星の中を――わたしたちの、約束の地を……」

気持ちを送るつもりで、エアリスは空を――頭上 を覆う星の外殻を見上げた。魔晄の粒子が浮かび上 がって弾け、それは夜空のように見えた。

コスモキャニオンで焚き火を囲み、クラウドと見上 げた笛のように。

2

魔晄の世界――ライフストリームの中では、地上世界とは時間も距離も、その概念からして違うのだとエアリスは知った。

時の流れは遅々としているようで、望めばあっと言う間に過ぎゆく。そもそも魔晄の中でだけなら、時間の経過はほとんど意味を持たない。膨大な過去の記憶が混ざり合い、積み重ねられた星の歴史が常にそばにあるのだ。そこは今現在であると同時に、あらゆる過去でもあった。エアリスがすべてを観ることができるわけではなかったが、記憶に刻まれた事象は時の隔たりを超えて隣り合っていた。生者の世界の時間だけが、未来へと進みつつあることを示す手がかりだった。新たに混ざり合う地上の記憶。そしてまた、真っさらな新しい生命として地上に送り出される星のエネルギー。その循環が、刻一刻と時が流れていることを彼女に教えてくれる。

ライフストリームで繋がった星の内部は、これもま たすべて隣接しているに等しかった。地上であれば 最も遠く隔たった地でさえも、精神エネルギーの気 流は瞬く間に運んでくれる。むしろ、すぐ近くであ るはずなのに行けない場所もあった。魔晄の流れが ねじ曲げられ、迂回していて、近寄れない地域が幾 つも存在する。これはきっと、地上の魔晄炉のせい なんだわ、とエアリスは考えた。本来そう使うべき ではないエネルギーを、無理矢理汲み上げ続ければ 必ず何かのバランスを狂わせる。人間が少しだけ便 利に暮らせるようになる程度なら、星はたぶん力を 貸してくれるだろう。でも、神羅カンパニーはやり すぎている。このまま欲張り続ければ、星の生命の 均衡はあっと言う間に崩れる――スラムの教会でし か花を咲かせなかった、魔晄漬けの街ミッドガルの 荒んだ眺めを彼女は思い出した。

「だから神羅の人たちは、"約束の地"を知りたがったんだ。セトラだけが案内できる、魔晄エネルギーに溢れた豊かな土地……でも、それってここのこと

なんだ。誰もが最後に行き着く、星に還るための場所。神羅が考えているような、好きなだけエネルギーを取れる土地なんて、本当はなかったんだよね。まるで、かんちがい」

ライフストリームの流れに身を委ねて、彼女はつぶ やく。移りゆく、しかし変化には乏しい魔晄世界を 眺めながら。

「セフィロスが考えてる約束の地は、もっと違ってた。セフィロスはそれを、無理矢理作ろうとしてたんだ。メテオで星をわざと傷つけて、ここにあるエネルギーをほとんど全部、そのひとつの場所に集めようとしてた。ひとり占めできるように。それがセフィロスにとっての、約束の地……」

そうなってしまった未来を――星の姿を想像して エアリスは身震いする。

「クラウドたちは、だいじょぶかな……ティファも、 バレットも。セフィロスを追いかけて、無理、してな いといいけど……」

"……クラウド? ティファ? バレット?"

すぐ近くに、エアリスの言葉に反応して思念の波 紋が広がった。初めて遭遇した、自分以外の明確な 意識に彼女は慌てて気流から外れる。その場にとど まると、魔晄の中からぼんやりとした影が立ち上が った。エアリスほど明瞭なイメージではなかったが、 その思念は女性のものであることが判る。

「みんなを知ってるの? あなたは誰?」 "私は……"

記憶が混濁しているようだった。恐らくはほとんど、魔晄の中に融けかけていた魂だったのだろう。 しかしどうしてもほどけない核があって、拡散しき ることなくそこに漂っていたのだ。

「あ、まずわたしから名乗らなくちゃね。わたし、 エアリス。あなた、もしかしてアバランチの人?」 "アバランチ……そう、そうだわ"

その人物の固有の記憶が、魔晄の海から再構成される。自分が誰であるのかを認識し、透けそうだった影は急速に地上でのイメージを取り戻していく。 エアリスに影響されたかのようにその色を濃くする。

エアリスに比べればずいぶんぽやけてはいたが、もう人相も、かつて身に着けていた服がどんなものであったのかも再現されていた。邪魔にならぬようボニーテールに結んだ髪と、機能的でどこか兵士のような印象の衣服。彼女もまた、この地に来るには早すぎる、エアリスとさほど変わらぬ年恰好だった。"忘れかけていたなんて、うかつ……私はアバランチのジェシー。ねえ、あなた……エアリスさん?"「エアリスでいいよ」

"ありがとう、エアリス。クラウドや、ティファやバレットを知ってるのよね? みんな、元気なの? 神羅との戦いを続けてるの? あっ……"

ジェシーは申し訳なさそうに頭を振った。"エアリスもここに来ちゃったんだから、私と似たようなもの、ね"

「ううん、みんなきっと元気だよ――」

クラウドのことを考えてしまいそうになって、エ アリスは慌てて思考を切り替える。ここでは嘘はつ けないから、思い浮かべないようにする。

「そうだ、バレットがずっと気にしてた。そっか、ジェシーはあの時に……七番街の支柱を守ろうとしてたアバランチの人だったんだね。わたし、ウェッジさんにだけは会ったんだけれど……」

"ウェッジ!?"

ジェシーが目を見開いた。"そうだわ、ビッグスも! 私たち3人とも、一緒にここに来たのに、すぐに姿が見えなくなって……そう、さっきまで自分のことも良く思い出せなくなってた。エアリス、あなたに会うまで"

と、ジェシーの記憶に導かれたのか、さらにふた つのイメージが立ち現れる。薄く類髭を蓄えた男と、 太めにころりとした体格の男の、ふたりの姿が急速 に凝集する。

"お、おお……"

類髭の男――ビッグスが自分の手のひらを見つめ てつぶやいた。"俺はまだ、俺だったんだな。もう 消えちまうもんだと思ってたぜ"

"ふたりとも、また会えてうれしいっす。それに…… あなたはあの時俺を介抱してくれた、エアリス…… さん? あなたも、死んでしまったっすか?"

当たり前すぎて答えるまでもないウェッジの問いに、エアリスは微笑みを返してうなずく。

「お久しぶり、ウェッジさん。それから、初めまして、ビッグスさん。わたし、あのあといろいろあってアバランチの仲間になったから、みんなの後輩ってことになるかな?」

"うーん、それじゃアバランチ、まっずいくらいに 死亡率が高いわよね"

"バレット、相変わらずいばってたか? ま、引っ 張る力はあるけどな"

"後輩っすか? 俺、感激っす! 先輩ってポジション、憧れてたっす"

それから、エアリスは3人に、今のアバランチが何のために戦っているのかを告げた。神羅カンパニーだけでなく、それよりもずっと危険なセフィロスという存在と——星を我がものとするその邪悪な野望

を阻止するため、彼らはミッドガルを離れて戦い続けているのだと。

"クラウドも、ちゃんと仲間になってくれたんだ…… それ、うれしいな"

"へへ……クールぶってたけど、あいつはやってくれるって思ってたぜ"

"クラウドさんも俺の後輩ってことっすか? カタマっちゃいそうっす"

アバランチの幻影たちは、楽しそうに笑いさざめいた。だが、それが収まるにつれて、彼らから伝わってくるのは悲しげな感情であることにエアリスは気づく。深い悔悟の念が、3人を同じように縛っている。

「どうしたの? 何だかみんな、とてもつらそうに 見える……」

"うん……そうね。私たちはあそこで終わっちゃったから。償えて、ないから"

ジェシーが寂しげに顔を伏せた。ビッグスがあと を続ける。

"俺たちもアバランチの思想に共感して、戦ってきた。星の命を削り取っていく神羅を止めるためなら、ちょっとやそっとの犠牲は仕方ないって、な。だが、そいつは全然正しくなんかなかったんだ。ここに来て、解っちまったんだよ……エアリスも知ってるだろう? 壱番魔晄炉爆破のことをさ"

「うん……壱番街はわたしが住んでたスラムのちょうど反対側だったから、あんまり詳しくは伝わってこなかったけど、ずいぶん人が亡くなったって聞いた……」

"ブレートの上にいるのは、どうせ神羅カンパニーの関係者か、その恩恵にあずかってる奴らだから、爆破作戦に巻き込まれたって自業自得なんだってあの時は考えてた。でもな、みんな結局ここに来るんだ。神羅の関係者だろうとなかろうとな。だとすると、俺たちのやったことは何だったんだって思うのさ。でっかい声を張り上げて的外れな意見を聞かせたがってる、酔っぱらいみたいなもんだ。星の命を守るなんて、大層なことを言える身分じゃなかった

"……俺も、そんなに深く考えていたわけじゃなかったっす。脇役みたいな人生がイヤで、輝きたいって思って——アバランチに入れば、星の未来を救えるヒーローになれるって、そんな考えしかなくて……誰かが巻き添えになるなんて、想像してみたりもしなかったっす。輝くどころか、くすみまくりっす……"

ウェッジは恥じ入るようにうずくまった。

"あの作戦はね、実は、なくなった旧アバランチで立案されていたの"

ジェシーが悔恨を滲ませて言う。"もっとメンバーがたくさんいて、すっごく過激だったアバランチ。私たちはその頃のメンバーが誰もいなくなったレジスタンス組織を引き継いだ、名前だけのアバランチだったの。でも、コンピューターには詳細な爆破計画が残っていて、爆弾の作り方や、どこに仕掛ければいかまでが細かく指示されていた。私はメカや爆弾、作るの得意だったし、だったらやってみようかってことになって、ね……だけど、あの計画はきっと、魔晄炉を使えなくすることだけが目的だったんじゃない。神羅が憎くて、憎くってたまらない人が立てた、犠牲者をたくさん出そうとする恐ろしい作戦……私が気づかなくちゃいけなかった。バレットはそういうこと、全然解らなかったし"

"だからな、俺たちは"

情然として、ビッグスは天蓋を仰ぐ。"ここでさっ さと星に融けたかった。消え入ってしまいたかった んだ。それを、思い出したよ。だけど無理だった。 バレットたちはもっと多くを救おうとして戦ってる。 それすらもできない、罪を償えない俺たちには、こ こで囚人として苦しみ続けるしかないのさ"

"せめて楽になりたくて、自分が誰なのかも判らないくらい、薄れていたんだけど"

"ダメだったっすねえ。きっかけがあれば戻ってしまうっす。しかも、エアリスさんのようにはっきりとはしないし、何だか、呪いみたいっすよ"

ハハ、ハと彼らは自嘲気味に笑い、溜め息を漏ら した。

「でも……でも」

居たたまれずに、エアリスは慰めの言葉をかける。 「誰だって、間違いはあるよ。わたしだって、うっかりお花の代金のお釣り、少なく渡しちゃったこと あるし……」

"ん……それとはもう、比べものにならないうかつ さだし、私"

「だけど、あなたたちがずっと苦しまなきゃならな いなんて……」

"ありがとうな、エアリス。アバランチの先輩として、 情けない話だけどよ。 偉そうなことを言ってたぶん が、跳ね返ってきた感じなんだよな"

"やっぱり、俺は自分が許せないっすよ。だからここに、こうしているしかないっす"

"いつか、星に還れる日がくるかも知れないけど、 今はダメね。さ、エアリスはもう行って。あなたは 絶対に、何か役割があってそんな姿をしているんだ から。私たちの罪の記憶が、あなたに移ってしまわないか心配なの"

「そんな……」

"それに、私たちがつらくなるのよ。だから、ね?" ジェシーのこの言葉は、嘘だった。エアリスがこれ以上、つらくふさいだ気持ちにならないように、 遠ざけようとしているのがありありと分かった。

3人の幻はもう、薄れようとしている。ぐっ、と下唇を噛んで、少しだけ涙ぐんだエアリスは言った。「これだけは、言わせて。あの日、3人が七番街のブレート支柱で頑張ってくれたから、スラムのたくさんの人が逃げられた。きっと、壱番魔晄炉で死んじゃった人よりも、たくさんの人が……私も、マリンを助けること、できた。それで納得、できないのかも知れない……人の命は足し算や引き算じゃない……でもね、あなたたちは罪ばかりを背負っているんじゃないんだって、それだけは覚えていて—」"……ありがとう。ありがとう、エアリス……"

もう誰の意識とも判らなくなった声が響いて、そ して彼らは自らが定めた監獄へと埋もれていった。 記憶の海へと、沈んでいった。

エアリスは涙を拭い、また歩き始める。アバランチたちの魂に、少しでも早く赦しと安息が訪れることを祈って。



地上でどれだけの時間が流れたのか、エアリスに は判らない。ジェシーたちと出会い、別れてから何 日も経ったのか、それともそれはつい今しがたのこ とだったのか。

彼らの苦しみを、自分はわずかでも癒せただろうか そう自問しながら、彼女は地底世界を巡り続ける。星を満たす魔晄の海を、ライフストリームに乗って。

次に現れた幻を目にした時、エアリスは思わず息を呑んでいた。

淡い光の渦から、迫り上がってくる鋼の筒先。それが義手として腕に繋がれていると悟り、彼女はパレットまでもが生者の世界に別れを告げてしまったのかと考えた。彼女の母エルミナと一緒にミッドガルから避難しているはずの、マリンのことを想って胸が締めつけられた。

「マリン!」

エアリスの想いが波になって広がる。それが伝わ

「あなたは……」

"女――どこかで会ったな。それにマリンを知って いる"

「会っていますね、ダインさん」

それは砂とスクラップの流刑地・コレルプリズンの 支配者だった男。かつてはバレットの親友であり、 そして故郷コレル村が神羅に踏みにじられた絶望から、 表数の狂気と不条理に支配されてしまった男・ ダインだった。

"ああ、そうか。バレットと一緒にいた娘だな。するとおまえも死んでしまったのか。可哀想にな"

そのようには見えぬ態度で、クックッとダインは 嗤った。"おまえのように罪もなさそうな娘と、殺 しに殺したこの俺が、死んだあとも同じ場所にきて またまみえるとは、やはりこの世界は不条理に満ち ている。つまらないな、星というものは。やはり何 もかも、壊れてしまえばいい"

「まだそんなこと、言いますか」

対照的に明瞭な姿のエアリスは、細く形の良い眉 を少し吊り上げる。「本当はマリンのこと、気になっているくせに」

"どうだろうな。娘、おまえは――" 「エアリスです」

"クク……気が強いな。もっとも俺の左腕も、ここでは生前の名残でしかない。いいだろう、その名前で呼ぼう。エアリスよ、あの時間いていたんだろう? 俺とバレットが交わした言葉を。俺は何もかもを壊そうとしたついでに、マリンまでもここに連れてこようと思っていたんだぞ?"

「それは、嘘でしょ。強がりでしょう?」

"ここでは嘘はつけないだろう? 少なくともあの 時、俺は本気でそう考えていたのさ。そしてバレットに本気で殺し合いを挑み、お詫仏になった"

右手を額にやり、身体をのけ反らせてダインはひとしきり、哄笑を響かせた。"それについては、バレットに感謝してるんだ。何せ俺が壊してしまいたい"世界』には、俺だって含まれてたんだからな。ただし、自分で命を絶つなんて真似はする気がなかった。あの流刑地の怪えたクズどもを、俺の手で喜ばせてやるなんて御免こうむる"

[.....]

"解ったか? エアリスよ。今、おまえの目の前に

いるのは、どうしようもなく壊れきって、星にも受け容れられない男の亡霊なんだ。妻が――エレノアが還ったはずの星にさえ、だ。それに、俺はバレットにマリンを託した。あとはこの星がどうなってしまおうと、あらゆるものから無縁の俺には関わりのない話なのさ。

····· |

黙りこくったエアリスを見やり、生意気な小娘を言い負かした刹那の征服感に彼は再び笑う。そしてそれが自分でもあまり面白くはなかったと思い至り、醒めた視線を彼女に注いだダインは、その娘が少しも打ちひしがれていなかったことに気づく。翡翠を思わせる瞳は、彼の纏った狂気を打ち払うほどの射るがごとき光を宿していた。

「……意気地、ないんだ」

"何だと?"

「もう一度、言うわ。ダインさんは、意気地なし。 退がってやり直す勇気がないから、楽なほうへずっ と転がっていっちゃうんだ」

ダインを見据えながら、エアリスは一歩前に出る。 瞳の力に気圧されて、彼は銃で顔を覆いながら無意 識に頂く。

「バレットは――あなたと同じように片腕を銃と取り換えたバレットは、悔しいと思う気持ち、憎いって思う気持ちを神羅にぶつけてたって言ってた。だから、やっぱり自分の手も、たくさんの人の返り血で真っ赤に汚れてるって。でも、バレットはくじけてないわ。全部背負ったうえで、今度は本当に星を救おうとしてる。逃げずに、マリンの住む世界を守り抜こうとしてるわ

"……そう切り替えられるのが、単純なあいつの強 みだ"

「バレットは特別? あなたは違う?」

さらに問い詰められ、ダインは呻く。酔いが醒めていく。彼が一番憎んでいるものから――自分自身から目を逸らすために酔い続けてきた狂気が、エアリスの真っ直ぐな視線の前に霧散してしまう。彼の心の鏡が、蒸発していく。

"俺は魂の底まで、この手で殺した奴らの血の臭い が染みついている。見えないか? そいつらがずっ と、俺にしがみついていやがる。ちょっとでも退が ったら、俺は引きずり込まれちまうんだ"

ダインの姿を置ませる赤い靄が、にわかにどろりと粘つくものに変化する。コレル村の消滅から4年間、左腕から鉛の憎悪を誰彼構わずに浴びせかけ、その代わりに浴びたおびただしいまでの血しぶき ——それが罪の鎖となってダインを締め上げる。 "どうやってやり直せっていうんだ? 俺には酔い 続けるしかなかった。狂気に溺れて、何もかもを憎 むしかなかったんだ! 違うか?"

「それは、違うわ」

決して威圧的でなく、彼女はそっとダインに近づいた。伸ばした両手が、彼を覆うべっとりとした血の膜に触れる。

「あなたを縛るこの返り血も、あなた自身の罪悪感が作り出したものだもの。あなたが奪った命は、このライフストリームの中にとっくに還っているわ。自分がしたことを忘れちゃいけないけど、ダインさんがやり直せない理由はない。わたし、保証するよ」

エアリスが触れた部分から、どろどろと纏わりつく血が乾いて剥がれ、細かな塵になって消え去っていく。それにつれて、ダインの左腕のイメージが次第にぼやけ始めた。

"……俺もいつか、星になれるのか"

「なれますよ。きっと」

"マリンが歳を取って、天寿を全うしてここに来る 頃、俺はそっと出迎えてやれるのか? 星の、一部 として——"

エアリスはダインの顔を見上げて、唇をほころば せながらうなずいた。

「だってもう、ダインさんはやり直し始めているんだもの。だいじょぶ、でしょ?」

職だったダインの顔は、今でははっきりと見て取れるようになっていた。それは、コレルプリズンで彼女が出会った人間とは別の顔――誰よりも家族を愛し、故郷を愛した生真面目な男の素顔だった。

悲劇など何も起こらなかった、ただコレルの炭坑で汗を流していた平和な時代には戻れない。それはダインにも、エアリスにも分かっていた。それでも、人の心は再生できる。悲しくつらい記憶に立ち向かうことができる。そうでなければ、世界は本当に不条理だけがはびこってしまう。

"この、魔晄の海の中で、俺には何ができるだろう? いや、しなければならないだろう、か……しばらくは俺が殺しちまった連中のことを、ここで考え続けることにしよう。俺が、融けてしまえる日まで"

「うん。それがいいと思う」

"エアリス。おまえには悪いが、会えて良かった" 「悪く、ないですよ」

"気丈だな、本当に"

初めて心からの笑顔を浮かべ、ダインは静かにイ メージを薄れさせていく。左腕の銃は、真っ先に消 えている。

"くたばって、これだけ経ってようやく、マリンと パレットに背を向けないで済むようになった。礼を 言う——"

彼がライフストリームに沈む直前、エアリスは観た。 魔晄の粒子が、意志あるようにうねってダインに 寄り添うのを。ダインの驚いた声が、幽かに届いた。 "エレノア、なのか?"

そうしてまた、エアリスは旅に戻る。



ライフストリームは匂いとは無縁だと、その時まで エアリスは思っていた。

魂が知覚する、霊的な五感――しかし聴覚は思念をそのように感じ取っていたものであったし、視覚はエネルギーの濃淡をイメージとして捉えている。 触覚は確かに感じられたが、それはこの世界においては視覚の延長であると言って良かった。

食べる必要がないから、味覚については判然としない。ただ、嗅覚は働いていれば明らかに判るであろうし、実際に匂いを感じ取ったことはなかった。 ダインの返り血さえも象徴でしかなく、だからここには匂いなんてないのだろう、花の匂いもしないなんて寂しいなと、エアリスは漠然と考えていた。

その魂と出くわすまでは。

それは腐臭だった。分解されずにいつまでもこび りついた汚れが、ついには腐敗して強烈に不快な臭 気を放ち始めたような、思わず眉根を寄せてしまう 類の悪臭――。

魔晄がそこだけ一般んでいた。気流がねじ曲がり、 刷新されることなく滞留する一帯――その中心に、 老人がいた。

"おやおや、見覚えのある娘だな"

生前と変わらず、生地と仕立てにたっぷりと金を つぎ込んだスーツに身を包んだその男は、一見、エ アリスと同じくらい明瞭なイメージを保っているよう に感じられた。だが、はっきりしているのは衣服と、 やはり金のかかった靴や装飾品の類で、肝心の顔は ひどくほやけている。たるんだ頬と、整えられた口 髭が、老人が喋るのに合わせてノイズのようにぶれ る。

"名前は……どうでもいいな。古代種の血を引く娘だ。そうだったな?"

「どうでもよくありません」

しかしエアリスに、名前を告げるつもりもない。 目の前の人物――かつて神羅カンパニーを率い、こ の国家を超える巨大企業の絶対権力者として君臨し た男・プレジデント神羅に対しては。

"そうか、キミもここへ落ちてきたのかね。私と同様に死んで? 同じ場所に?"

嬉しくてたまらないといった口調で、プレジデントは続けた。"まるで違う人生を送った我々が、最後は一緒くたになるのだな。いや、星の仕組みとは良くできている。私はずいぶんと得をした気分だよ" 「得、ですって?」

それは、ダインが最初に口にした言葉と同じような意味ではあった。ただし、ダインの場合は自身への皮肉が多分に込められていた。老人のそれはまるで違う。プレジデント神羅は本気でそう考えているのだと、伝わってくる思念からエアリスは察した。

"理解できないかね? 古代種というのは意外に愚かなものだな。いや、だからこそ我が神羅カンパニーへの協力をあれほど頑迷に拒んだのだろうな。いやはや、気の毒なほどに哀れな人生だ"

「失礼ね。わたし、哀れまれるような覚えはありません」

怒るエアリスを、老人は小馬鹿にしたような含み 笑いで受け流す。

"損得勘定がまるでできないのは、ある意味で幸せなのかも知れんな。しかしだ、考えてもみたまえ。キミが母親とともに宝条くんの施設から逃げ出して15年、その人生はあのゴミ溜めのスラムにあった。タークスがキミを見つけ出した時、素直に我々のもとに戻っていれば、少なくとも華やいだブレートの上層世界で暮らすことができたのだよ? あの頃、宝条くんは別の研究に夢中で、だから私もキミについては監視を続けていれば良いと指示しておいたのだが、キミから率先して協力を申し出てきたなら、私には破格の待遇で迎える気持ちがあった。さて、どうだね? スラムを虫のように這いずって暮らし、その挙げ句にアバランチなどに関わって、贅沢も何も知らずに死んだキミの人生は、哀れなものではなかったと言えるかね?"

「……本当に、独りよがりな見方で、他人の幸せ不幸せを量るんですね」

"独善的かね、私は? そうではあるまいよ。公平 に見て、私ほど得をした人間はいなかったはずだ"

嘲笑を浴びせ、プレジデントは論すように続ける。 "はじめは、一兵器製造業に過ぎなかった神羅を、 私は自分の才覚でここまで大きくした。星の内包す る魔晄の可能性に着目し、それを吸い上げる魔晄炉 を開発したことが転換点だった。電力として供給さ れる魔晄は、大衆の暮らしを豊かなものにし、そし て虜にした。一度手にした便利な生活は、常習性の ある薬のように愚民たちの心を支配したのだ。その エネルギーを一手に握る神羅カンパニーは、瞬く間 に規模を拡大していった。ちょっと綺麗事を並べた 宣伝を打てば、優秀な人材はいくらでも集まってき たよ。夢のメガロポリス建設計画、ロマン溢れる宇 宙計画――皆、私に使われるためにやってきた。私 は使ったよ。召使いたちにかしずかれる王としてね。 大衆は決して大局を観ない。世論を誘導する報道機 関も、魔晄エネルギーを独占する神羅カンパニーに は尾を振り続けるしかない。神羅は国を呑み込んで、 私は何をしても批判されることのない絶対の玉座に 登り詰めた。愚かな者たちを踏みつけにし、無限に 富を集めることのできる世界の支配者として君臨し たのだよ! もう少し長生きしても良かったが、ま あそれは言うまいよ。さあ、どうかね古代種の娘。 キミと私の人生は、どちらが得だったか理解できた かね? いや、むしろ自分の一生がいかに惨めなも のだったか、解ってくれたろうね?"

「うーん。そうですか?」

エアリスが理解できたのは、目の前にいる老人が 心底、彼女の考える幸福からかけ離れたところにい るということだった。彼の言う幸せは、すべて相対 的なものでしかない。いかに他人よりも得な立場に いられるか――そればかりを突き詰めてきた結果 が、星の生命までも吸い尽くそうとする神羅カンパ ニーの企業理念なのだ。自分より不幸な人間なしに は、幸福を感じることさえできない哀れな魂の在り ようであった。

それを指摘するつもりは彼女にはない。プレジデント神羅にとって、これが満足な終着点ならそれで仕方ないのだろう。掻き集めて手放さない富のイメージが、垢のようにこびりついて腐臭を放つこのありさまが。どぶのごとく澱んだ己の居場所を――死してなお欲望から解放されぬ惨めさを、醜怪な老人は決して悟ることはないのだ。

まるでこたえた様子のないエアリスに、常に自分 との比較対象を求めるプレジデントはひどく不満げ だった。

"馬鹿な人間を相手にするのは、実に不愉快な行為だったな。損をさせられた気分だ。腹立たしいにもほどがある。私の話が理解できないなら、早く立ち去ってくれたまえ"

「そうします」

この老人の魂は、きっと救われることがないのだ



ろう。腐敗した欲望が吹き溜まる玉座に、長い歳月 のうちに自我がすり減って消えてしまうまで、ずっ と留まり続けるのだろう。

エアリスがプレジデント神羅に背を向け、旅に戻ろうとしたその時——。

異変が起きた。ライフストリームの流れとは別の、 奇妙な波が魔晄の海を駆け巡り、揺るがす。巨大な 脈動のような、それは不吉なうねりだった。

"これは、何事だ?"

老人の悲鳴が聞こえ、エアリスは弾かれたように 振り返る。

彼女が見たものは、すでに遠ざかり始めたプレジ デントの姿だった。徐々に、しかし凄まじい勢いで 速度を増して。

それは、気流に乗ったのではない。まるで、重力 に捉えられて加速しながら落下するように、老人の 魂は引っ張られていく。魔晄の海のどこか一点に向 かい、引きずり込まれていく。

長く尾を引く、恐怖を滲ませた絶叫を残してプレ ジデント神羅は消えた。

エアリスは再び、あの脈動を感じる。今度ははっ きりと判った。それが、忘らるる都で彼女自身の生 を絶った者と同じ波長であることを。

ライフストリームのどこかに、あの男が潜んでいる ことを。

「セフィロス……」

悪行に澱んだ魂をさながら奈落のように呑み込んで、銀髪の堕天使は薄く笑った。

この時エアリスは知る。危機はまだ去ってはいないのだと。

彼女が呼び起こしたはずのホーリーは、その発動 寸前で抑えつけられていた。古代に刻まれた星の傷 痕――ジェノバにとっての"約束の地"である北の 大空洞で、再生の時を待つセフィロス・オリジナルに よって。

そして、漆黒の破壊魔法メテオが動き出す。遙か 天空の彼方より、星をも砕く悪魔の鉄鎚が召喚される――。

5

クラウドが降ってくる。ライフストリームへと。

死者として、魂としてではない。生身で、生きた まま、彼は魔晄の海に落ちる。

堕とされる――。

北の大空洞で、彼は自分の記憶が偽りのものだったことを知った。狂気の科学者・宝条の手によってジェノバ細胞を移植され、いずれ復活するセフィロスに統合されるべき人形として造り出された存在。しかし失敗作として、ナンバーさえ与えられなかった粗悪なコピー。

彼は空っぽのまま、ミッドガルに打ち棄てられていた。そしてティファと出会う。"本当"のクラウドの幼なじみであるティファ・ロックハートに。この時、彼はジェノバに備わる記憶複製能力によって、瞬時にティファの中のクラウド像を転写した。足りない部分は、自分の中にまばらに残る"ソルジャー"の記憶で補完し、そこにクラウド・ストライフの――ティファの意識の中に存在する少年をベースにした、つぎはぎだらけの人格が誕生した。たくさんの矛盾を抱えながらも、その"クラウド"自身が自分を疑うことがないために成立し得た架空のキャラクター――それが彼だった。

しかし、偽装は剥がされる。

それはとっくに破綻し始めていた。度重なるセフィロス・コピーとの接触と、それに伴う精神共鳴がクラウドの意識に、気づいてはならない疑念を露出させていた。やがてエアリスの死を契機に、自身への疑いは堰を切って溢れ始める。セフィロスへの怒りと目的意識でこれを何とか押し止めてきたが、それもセフィロス・オリジナルとの対面までだった。

北の大空洞で、ジェノバの中核たるセフィロスの前に、クラウドの人格は脆くも剥がれ落ちた。そればかりか意識までも操られ、メテオ召喚の鍵となる黒マテリアを、あろうことか自らセフィロスの手に委ねてしまう。

憎い仇であるはずの相手の協力者となり、メテオ 阻止の目的までも逆転させられて、ついにクラウド の人格は完全に崩壊する。モザイク模様の偽りの自 我は砕け散り、空洞となった意識にはただ、自分が 何者でもなく、セフィロス・コピーの出来損ないだ ったという絶望だけが残った。

そうして---。

用済みとなったがらんどうの元・クラウドは、大 空洞のクレーターを通じて星の体内へ――ライフスト リームの中へと放棄される。

自我を失った状態で、星の記憶の集合体である高 濃度の魔晄に浸かれば、どうなるか?

喩えればそれは、乾いたスポンジを液体に浸す行 為に等しい。意識の空白に、整理しようのない膨大 な、でたらめな記憶が流れ込んで埋め尽くしてしま う。俗に言われる"魔晄中毒"の、予想される最も 精神を回復不能なまでに浸食され、クラウドはライフストリームを漂う。やがて、本来そこにあるべきではない生者の肉体は、自然界に存在する数少ない魔晄エネルギーの湧出口として知られるミディール近海へと排出される。

人格を失ったまま、混乱し続ける廃人と化して

北の大空洞が、ライフストリームから近づけぬ場所のひとつである理由をエアリスは知る。そこはセフィロスの結界だった。空から来た厄災・ジェノバが星に降ってきた際に、乗っていた隕石が衝突してできた巨大な傷痕――その傷を癒すためにエネルギーが集められたその地は、今はセフィロスが再生を果たすための揺り籠となっていた。生命の気流は周囲で不自然な渦を巻き、彼女のような意識体の接近を阻み続けている。

ここから流れ出てきた生身のクラウドに、彼女は 寄り添って懸命に語りかけた。ミディールまで押し 流されていく間、ずっと。しかし、絶望に心を微塵 に砕かれた彼には、エアリスの声は聞こえない。ど れだけ叫んでも、あの忘らるる都での別れと同じく、 クラウドには届かない。

地上に帰っていくクラウドの肉体を為す術もなく 見送り、エアリスは魔晄の海に呆然と立ち尽くす。

「どうしたらクラウドを助けられる? それに、メテオのことも。ホーリーが邪魔されているなんて、思わなかった。このままだと、星はセフィロスの思い通りになっちゃう……わたしにできること、何だろう? 教えてよ、クラウド……」

析りも虚しく、崩壊してしまったクラウドの心に、エアリスは涙した。人格の残骸は、もはや修復しようがないように思える。そもそも、彼がクラウドではないとすれば本当は誰なのか? 元ソルジャーのクラウドとしてしか彼を知らないエアリスには、それを推測する手段さえない。言いようのない無力感が彼女を包んでいる。

「クラウド……あなたに会いたい。本当の、あなた *に*……」 つぶやきが、想いが波紋になって魔晄に広がって いく。

脳裏に蘇るのは、今は消えてしまったクラウドと 過ごした記憶。無愛想を装っているのに、どこか陽 気な仕草が印象的だった。

「ちぐはぐな感じはしたけど、それが全部作り物の、 偽の人格だなんてことあるかしら? クラウドには 何の真実もなかった? ……ううん、そんなわけ、 ないよ。クラウドにしか考えつかないことだってあ った。クラウドだからできたこと、あった。最初か ら空っぽの人間なんて、いない!」

しかし、彼女では真実に届かない。そこで思考は 堂々巡りになる。エアリスは再び記憶を辿る。クラ ウドのくせを思い出す。歩き方を。動作の、ひとつ ひとつを――。

その思念が、もう魔晄の海にほとんど融けきっていた、ひとりの人格を呼び覚ます。エアリスが思い描いたイメージを、自分を呼んだものと認識して"彼"は目覚める。

"エアリス……エアリスか?"

不意に呼びかけられて、彼女は最初、それが誰の声であったか思い出せない。慌てて振り返るとそこには、5年ぶりに見る懐かしい顔があった。エアリスが初めて、淡い恋心を抱いた相手。ある時を境にぶっつりと音信が途切れ、それきり会うことのなかった親しい友人。そして、彼女がクラウドの仕草の中に見ていた人物——ソルジャーの証である青みがかった瞳を持つ、ザックスがそこに現れていた。エアリスに劣らぬほど、明瞭なイメージを持って。

「ザックス! それじゃあなたも、死んでいたの?」本来なら試くまでもない問いだったが、エアリスは反射的にそう考え、言葉にしていた。それほどに、この陽気で腕の立つソルジャーに死は不似合いだった。行方知れずであっても、きっとどこかで無事に暮らしている――そう盲目的に信じていた自分に改めて気づき、この残酷な事実に彼女は強い衝撃を受ける。

"あなたもって……そっちもなのか、エアリス? ま あ、俺よりはあとだったんだろうけど、それでも、 その……何て言うかな、御愁傷様、かなあ?"

「変わってないわね、もう」

どんな時でも、決して明るさを失わないザックス に、救われたような気持ちでエアリスは苦笑する。 神羅に属するソルジャーだと分かっていながらも、 かつて彼女が惹かれたのはこういうところだった。

"これでもいろいろあったんだぜ? 大変なことだらけでさ。それもこれも、ニブルヘイムなんて田舎で

小説「星を巡る乙女」

の任務に駆り出されたのが始まりだったんだけど" 「ニブルヘイム?」

"そう、知ってるのかい? あの頃英雄って呼ばれてた、めちゃめちゃ有名なソルジャーと一緒でさ。そいつがその、急におかしくなっちゃってな――"

「それ、セフィロスのことね?」

エアリスは息を呑んだ。ここにザックスが現れた のは、恐らく意味があるのだと確信する。何かが繋 がりそうな予感がする。

"やっぱり有名だな、あの野郎は。それとも新聞にでも載ったのか、ニブルヘイムの大虐殺事件とか、さ? 「ザックス、その時そこにいたの? じゃあ、クラウドは……」

"おいおい待ってくれよ! どうしてクラウドのことまで知ってるんだ? それよりも、無事でいるのか? あいつは!"

「ザックスもクラウドを知ってるのね? クラウド は、本当にいるのね?」

ふたりは、迅速に互いの情報を交換し合った。そしてエアリスは知る。クラウドがセフィロスのために 生み出された複製人形などではないことを。また、 どうしてザックスと重ねて見ていたのか、その理由を。

ザックスもまた知った。ともに事件に巻き込まれ、 自分と一緒に神羅から追われる身になった親友の現 状を。あのセフィロスが蘇り、今度はニブルヘイムど ころか、この星すべてに危機をもたらそうとしてい ることを——。

「ねえザックス。クラウドに自分のこと、本当のことを分からせるにはどうしたらいい? あなたは本物のクラウドなんだって、教えられるかな?」

"俺たちには無理だろう。それができるのはニブル ヘイムで同じ時間を過ごしてきた、あのティファっ て娘だ。彼女の中にある記憶がクラウドの思い出を 引き出してやれたら、もしかしたら――"

「難しいね。でもわたし、あきらめない。きっと機 会はあるもの」

希望が生まれ、エアリスの表情は明るくなる。「それができれば、セフィロスのことはクラウドたちがきっと何とかしてくれる。ホーリーを邪魔する力を、取り除いてくれるわ!

その機会は、さしたる時を経ずして、やってくる。

メテオ接近の影響と、星が解放した巨大生物兵器 ウェポンの活動の余波で、ライフストリームの本流に 乱れが生じた。 選るエネルギーはこれまでになかった勢いで地表に――ミディールに噴き上がり、そこ で静養していたクラウドと、絶望的な看護を続けて いたティファを呑み込んだのだった。

ふたりは魔晄に包まれ、星の内部へと落ちてくる。 クラウドは再び、ティファは初めての体験として。

この千載一遇のチャンスに、エアリスはすべてを 賭けた。

高濃度の魔晄に浸かって混乱するティファに、エ アリスは懸命に語りかける。その意識を、クラウド の閉ざされた心の中へと誘導してやる。

本当なら、自分自身がやりたかったこと。けれどその役割はエアリスには果たせない。だから彼女はティファに託す。ティファの中にある、クラウドを想う心にすべてを委ねる。彼とともに、"生きて"いく者に——。

そして、ティファはやり遂げる。クラウドの記憶と自分の思い出を照合し、本当のクラウドにしか知り得ないはずのことを探り当てる。それが証明となって、閉じた扉は開かれた。ソルジャーにはなれず、植えつけられたジェノバの能力で親友ザックスのくせを複製した一兵士クラウドを、強固な殻に守られた記憶の奥底から引き揚げる。自我を保つために彼自身が削り上げたフェイクではない、本来あるべき人格へと再生させる。

「やったね、ティファ。ありがとう……ちょっとだけ がけちゃうけど、クラウドのこと——それから上 の世界のこと、頼むね」

正気を取り戻したクラウドに、ティファが寄り添って地上に戻っていくのをエアリスは見届ける。 慈母 のように、微笑みながら。

その様子を、ザックスはまぶしそうに見る。

"チェッ。エアリスってさ、俺が仲良くなった女の子の中でやっぱりダントッだったな。あの任務のあと、ミッドガルに帰れてりゃ、そのままつき合ってたかも知れないのに。俺はセフィロスを恨むよ。あと隠蔽工作をした神羅も"

「そんなにたくさんの女の子と仲良くなっちゃう人 とは、絶対恋人になんかなりませんから」

"ヒドイなあ。俺、誰にだって優しいだけなのに" 「そこがダメなのよ。クラウドみたいに、不器用で純 粋なところがないと」

"それがエアリスの好みだった?"

「さあ、どうかなあ。5年も経って、変わったのかも知れないよ」

"チェッ"

拗ねたように唇を尖らせ、それからザックスは屈

託なく笑った。エアリスが知っている、子供っぽさを残した変わらない笑顔。17歳だった彼女は、そこに惹かれていた。

"まだ終わったわけじゃないけど、俺は少し眠るよ。 今できることはないみたいだからな。でも、寂しかったらいつでも呼んでくれよ、エアリス"

「すごく寂しくなったら、ね。おやすみなさい、ザックス」

手を振って、クラスISTのソルジャーは魔晄に沈んでいく。まだ自分の役目は終わっていないと確信を抱きながら、力を蓄えるためにザックスはしばしの眠りに就く。

エアリスは、眠らない。セトラであるおかげなのか、彼女に疲れはまるでない。

今はただ、嬉しかった。本当のクラウドを知り、 短い間でも見守れたことが――。



"クックック……"

悪寒をもたらす含み笑いが聞こえた気がして、エ アリスは足を止めた。

地上でクラウドたちが、北の大空洞に突入する方法を求めて戦っている間も、彼女はライフストリームを巡って、セフィロスの結界に縦びはないか、抑えつけられているホーリーを解き放つ隙はないかと探り続けていた。だが、それは見つからない。ジェノバの能力を完全に発現させたセフィロスは、自身の繭となる大空洞を堅固に守り、とりわけライフストリーム側からの接近を徹底して遮断していた。そうやって、長い歳月の間ジェノバを警戒し続けてきた星の意志をも欺き、異物を排除するために星に生み出されたウェポンたちの目からも逃れてきたのだ。

もしホーリーの発動が間に合わなかったら、その 時は……エアリスがその状況を想定し始めた時に、 笑い声は響いた。

たった今、魔晄の海に落ちてきたばかりの新たな 魂。線の細い神経質そうな面を乱心の笑みで歪ませ た白衣の男―一神羅の権力のもとで非道な人体実験 を繰り返してきた狂気の科学者・宝条が、ぎらつく 視線をエアリスに注いでそこにいた。

「宝条……博士」

"古代種の娘か。なるほど、セトラは意志の力であ る程度は、意識をライフストリームに拡散させること なく存在できるのだな。ただの人間が失ってしまっ た能力……クックックッ、しかしそれはセフィロスに、 ジェノバに似ているとも言える"

「一緒にしないで。それに、まだわたしの名前覚え てない」

"どうでもいいことだからな。おまえは名前などより、最後の古代種と呼んだほうが遙かに正確に、その個体の本質を表すことになる。そう、サンプルには個体差を示すデータとナンバリングさえあれば事足りる……"

「あなたにとって、人間も生き物も実験材料でしか ないの? 魂だけになってここに来ても、やっぱり あなたは変われないの? |

"クックックッ……クァックァックァッ"

さも面白い冗談を聞かされたという様子で、宝条 は愚かれたように哄笑した。

"……ヒヒ、ヒッヒッ、いや、私は変わったよ。もっとも、それはこのライフストリームに落ちるより前にだがね。判らないかね? そうか、この白衣が邪魔だな"

宝条は己を包む白衣に指をかけ、勢い良くむしり 取る。白衣のイメージは千切れて羽毛のように舞い 狂い、その下に隠されていた肉体が露わとなった。

[--!]

エアリスは絶句する。そこにあったのは人間のそれではなく、彼女も幾度となく目にしたあの、ジェノバと同種の細胞で構成されていた。宝条はついに他人の肉体だけでは飽きたらず、自身までも実験台として背徳の研究に捧げてしまったのだ。

"ヒッヒッヒッ、つまりは私も、今や一サンブルに 過ぎぬというわけだよ。ここまで変わるとはお前も、 想像していなかったんじゃないかね?"

「何てことを……宝条博士、あなたは人間をやめたの? 魂までも侵されて、もう星に回帰することもできないほどに——」

"ライフストリーム……生命の循環……星の意志 ……そんなものは、私には切った爪のかけら程度に も重要ではない。大切なのは、科学はどこまで自然 の、星のシステムを凌駕することができるか、それ を確かめることなのだよ。この尽きぬ好奇心を、私 の崇高な欲望を満たせるならば、人間であることな どに未練はない。ジェノバという存在についての私 の仮説が証明されるとすれば、星などどうなったっ ていい!"

宝条が放つ思念は、まさに純粋な狂気だった。ダ インが必要とした、酔うための狂気ではない。プレ ジデント神羅の欲望とは違って、その終着点は明確 な破滅である。言うなれば宝条は生きながらにして 死者に等しかった。自分の未来も、命に対してさえ 一顧だにしない、科学への狂信に取り憑かれた"知" の奴隷であった。

"これで私は、科学から逃げ出そうとした腰抜けのくせに、常に私よりも優秀だと見なされてきたガストを超えたと証明された。もしガストが今もってジェノバ・プロジェクトの責任者だったなら、決してこの境地には辿り着けなかっただろう……ククッ、そうだった、ガスト博士はおまえの父親でもあったな"

「……お父さんは、科学よりも星のほうが大事だって、気づいたのよ——」

エアリスはそのことを、クラウドとティファが落ち てきた際に融け出した記憶から知っている。生まれ たばかりの彼女を新たなサンブルとして奪おうとし、 抵抗する父ガストを射殺させたのが宝条であったこ とも。

"ふん、それがガストの限界だった。やれることを 残して踏みとどまるなど、科学に対する冒涜にも等 しい……フム、そろそろおしゃべりの時間もおしま いだな"

露ほどの罪悪感も生じさせることなく、宝条は彼 方の、北の大空洞があるべき方角に頭を向けた。 "息子が――ジェノバの王が呼んでいる。もっと生命の力をよこせと。クックックッ、ならば私は喜んで 供物となろう。そして、セフィロスはあれほど忌み嫌い、見下してきたこの私とひとつになるのだ。これが私のリユニオンだ"

ブレジデント神羅の時と同じように、ジェノバと 融合した宝条が引きずられていく。楽しげに、狂っ たように笑いながら、重力の井戸の底へと吸い寄せ られていく。

"最後に忠告してやろう、古代種。何をしても無駄なのだ。何故なら、それがこの星のシステムだからだ。他の天体からやって来る生命など、まるで想定しないままに組み上げられた星の命の循環機構。だが、ジェノバは来てしまった。ならばその魂はどこへ行く? 滅ぼされたとしてもそれは消えない。魔晄の海に融け込み、ライフストリームに乗ってこの星の隅々まで駆け巡るのだよ。おまえたちも私と同様、いつかはジェノバの一部として生きていかなければならなくなる。ククク……遅いか、早いかの違いだけだ"

「そんなこと、絶対させないから!」

"いずれおまえにも理解できる。 クァックァックァッ

嘲笑を残して、宝条であったものはエアリスの知

覚の外に消えた。そして彼はセフィロスの贄となる。 狂気と歓喜に彩られた表情のままで。魂が喰い尽く される最期の瞬間まで、彼は後悔や慚愧の念とは無 縁だった。

エアリスは知る。宝条の死は神羅の終わりを意味 していたことを。ならば、クラウドたちの決戦は近い。

彼女は走り出す。宝条が死してセフィロスを支援 できるというなら、彼女たちにもまだ、星のために やれることが残されている。

そう、信じて---。

7

クラウドたちはついに、セフィロスを打ち倒す。

星の傷痕に潜んで魔晄エネルギーを吸い上げ、かつて受けた傷を癒して復活を遂げたセフィロス・オリジナルであったが、古代の厄災ジェノバの意志を継いだその野望は、強い想いを胸に能力以上の戦いを繰り広げた人間たちによって打ち砕かれた。セフィロスの肉体は消滅し、彼らは満身創痍で帰途に就く——

だが、クラウドだけは感知した。かつてジェノバ 細胞に冒され、セフィロスの精神支配を受けた名残 一彼の精神の一部が共振する。ライフストリームの 中で、未だにホーリーの解放を妨げ続けている思念 体の存在を感じ取る。

己の意識だけを魔晄の海に飛ばし、クラウドは追跡する。気流を駆け抜けたその果てに、宿敵は待ち受けていた。決して滅びようとはしない、星の敵対者セフィロスの魂が。

精神エネルギーの世界で、相対するふたりの白刃が交錯した。最強のソルジャーと謳われたセフィロスの、長大な刀が光の帯となってクラウドを切り裂く。だが、彼は怯まない。勝利を確信してセフィロスが次の太刀を放とうとした瞬間、クラウドはたわめていた力をすべて解放した。わずかに生じた隙からねじ込むように、大剣の斬撃がセフィロスの身体を挟る。そのダメージが新たな防御の穴を生み、そこに続けざまの攻撃が撃ち込まれる。止まらない斬撃の嵐—実に15回にも及ぶ回避不可能の連撃が、それぞれ必殺の威を以てセフィロスを疾り抜けた。

それを受けてなお、狂乱の堕天使は不敵に笑う。 笑いながら、しかし許容量を遙かに超えるダメージ を刻まれた精神体は崩壊を開始する。内側から閃光 が迸り、その光に喰い干切られるようにしてセフィロスは消滅していく。5年前のニブルヘイムから続いていた、クラウドの悪夢にやっと終止符が打たれる。

抑えつけられていた白魔法ホーリーは即座に動き だし――。

この時、肉体から乖離したまま放心状態にあった クラウドは、魔晄の世界の深淵で彼を導く手を見る。 それは白く、繊細で――彼にミッドガルで花を手渡 してくれたあの手を思い起こさせた。クラウドは無 意識に手を伸ばし、そして――。

意識は生身の身体へと帰る。掴んだその手は、足 場ごと崩落しかけていたクラウドを支えようと差し 延べられたティファのものだった。

導かれていなければ、奈落の底に転落していたで あろうタイミングだった。クラウドはそれに気づいて いる。助けられたということに。

飛空艇ハイウインドで彼らが脱出した直後、北の 大空洞から昏い空に、ホーリーの閃光が万丈の柱と なって放出される。

しかし、それは手遅れだった。

ミッドガルを衝突地点として飛来したメテオは、 すでにあまりにも地表に接近しすぎていた。星と巨 大隕石は互いの引力で極限まで干渉し合い、重力嵐 が都市上層の頑強なブレートを容赦なくめくり上げ ていく。この段階になって隕石と地表の間に張り巡 らされたホーリーのエネルギーは、緩衝材としての 役割よりもむしろ、火に油を注ぐがごとくメテオの 破壊力を増幅する結果を生じさせた。

そのままでは、スラムに避難したミッドガル市民 の全滅は言うに及ばず、星そのものが再生不可能な までのダメージを受けて滅びることになる。セフィ ロスの目論見は潰えたが、最悪の結果がもたらされ つつあることは誰の目にも明らかだった。

星が、終焉を迎える――。

「みんな、力を貸して!」

エアリスが叫ぶ。それは思念の波動となって、魔 晄の海に広がっていく。ライフストリームに乗って、 星の全域に伝わっていく。

「私だけじゃ駄目なの。ここにいるみんなで、星を 守って!」

最後のセトラの呼びかけは、彼女の旅で呼び覚ま された無数の意識を揺り動かす。それは即ち星の意 識でもあった。そこには無論、贖罪のために留まり 続けた者たちの思念も存在する。彼らはより強い意 志の集合体として、膨大な星の精神エネルギーを制 御する補佐の役割を果たしてくれる。

"待ってたわ! 導火線に火をつけて、あんな隕石 ドッカーンと吹っ飛ばしちゃうわよ"

"アバランチ・ライフストリーム支部の出番だぜ! バレットいないしリーダーは俺だな"

"ああっ、俺だってリーダーをやってみたかったっす! ズルイっすよウェッジさん!"

"バレットの仲間どもは、どうにも真剣味に欠ける な。マリンのためにも真面目にやれ"

彼らの指揮のもと、ライフストリームは絡まり合う 無数の光の帯となって地表に現れる。そしてそれは 星を網の目状に覆って守りながら、メテオの下に潜 り込んで宇宙からの破城鍵を押し返していく。その 光の動きはまるで、戦乙女に率いられて天空を駆け る不死の戦士群のようだった。

"なあエアリス、クラウドが最後に決めたの、見ただ ろ?"

充分な空間を得て、ホーリーが本来の働きを取り 戻し始める。隕石を接触点から粉々に砕き、粉塵を 宇宙空間にまで放出するバリアとしての機能を。も はや、メテオは星に何の影響も与えられぬ、消滅を 待つばかりの無力な存在と化した。

星は、破滅を免れる。

エアリスの想いは、解き放たれた――。

ハイウインドの甲板から、クラウドは見た。ティファも、バレットたちも。彼らの記憶の中で凍りついていたエアリスの笑顔が、星の内部に戻っていくライフストリームの帯によって描き出され、柔らかく溶けていくのを。

止まった時間は動きだし、悲しみは少しだけ癒さ れる。

こうして、星が刻む生命の記録は続く。 降誕の時代へと。

[了]



SE-MOOK

ファイナルファンタジーVII **アルティマニア オメガ**

STAFF

出版・編集

株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com】

是枝良昌 (Editor in Chief)

小林直人 (Editor)

阿部謙一/飯坂佳裕 (Product Manager)

企画・構成・執筆

株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】

山下 章 (Director/インタビュー聞き手) ベニー松山 (小説「星を巡る乙女」)

大野優子 (Sub-Director/キャラクター研究/ストーリーブレイバック/真相解明/初期設定資料FILE)

木村昌弘(ウェボンスクェア5番勝負/シークレットΩ/『FFWI』in Other Games) 大出綾太 (「コンピレーション オブ FFVII」作品紹介/インタビュー構成)

山中直樹 (ワールド裏ガイド/『FFVII』in Other Games) 板場利光 (ワールド裏ガイド/乗り物グラフィティ)

小石朋仁 (バトル回顧録)

白川大輔 (バトル回顧録)

大出啓太 (アイテム図鑑)

豊田知行(必勝デートマニュアル/バトルアルバム)

中谷 薫 (タイムアタック) 日下部智子 (アイテム図鑑)

志賀 修 (ストーリーブレイバック/バトルアルバム)

菅沼愼太 (セリフのバリエーションCHECK!!)

大津佳之 (設定原画ギャラリー)

デザイン&DTP 株式会社ウァン【http://www.wan-inc.com】

神田奈保子 堂 和昌 金子真呼

鳥海 慧 奥野良子 井村 旬

カバーデザイン 島田忠司 (バナナスタジオ)

柴泉 寛

株式会社スクウェア・エニックス

COMPILATION of FFVII 宣伝スタッフ 野村哲也

有限会社ハンド・メイド【http://www.handmade.co.jp】

野島一成

©1997,2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

"アルティマニア"は株式会社スクウェア・エニックスの登録商標です。

2005年 9 月30日 初版発行 2005年11月10日 4刷発行

発行人 田口浩司

発行所 株式会社スクウェア・エニックス

〒151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7 新宿文化クイントビル

印刷所 大日本印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ> 書籍編集部 03-5333-0879

月~金曜日 12:00~18:00(祝祭日及び弊社指定休日を除く)

<販売・営業についてのお問い合わせ>

出版営業セクション 03-5333-0832

月~金曜日 10:00~18:00(祝祭日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。 また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によっては お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

※通話料はお客様のご負担になります

乱丁、落丁本はお取り替えいたします。

ただし、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。 本書の内容の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

Printed in Japan

ISBN4-7575-1520-0 C9476 雑誌62011-47

プロフェッショナルが作る完全攻略本

アルティマニアシリーズ 好評発売中!!

監修・発行:スクウェア・エニックス/著:スタジオベントスタッフ





キングダム ハーツ アルティマニア 増補改訂版	定価:1,995円(税込)
キングダム ハーツ チェイン オブ メチリーズ アルティマニア	完備:1300円(粉込)







ファイナルファンタジーX-2 アルティマニア	定価:1,890円(税込)
ファイナルファンタジーX-2 アルティマニアΩ	定価:1,901円(税込)
ファイナルファンタジーX-2	
インターナショナル+ラストミッション アルティマニア	定価:1.890円(税込)







ファイナルファンタジーX シナリオアルティマニア ファイナルファンタジーX バトルアルティマニア	定価:1,470円(税込) 定価:1,470円(税込)













ファイナルファンタジーIX アルティマニア	定価:1,890円(税込)
ファイナルファンタジーVIII アルティマニア	定価:1,575円(税込)
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	
ワールドアルティマニア	定価:1,800円(税込)
聖剣伝説LEGEND OF MANA アルティマニア	定価:1,785円(税込)

クロノ・クロス アルティマニア定価: 1,575円(税込)ロマンシング サガ - ミンストレルソング- アルティマニア定価: 1,995円(税込)



9784757515208



ISBN4-7575-1520-0

C9476 ¥1900E

SQUARE ENIX:

定価:本体1,900円-

誌 62011-47